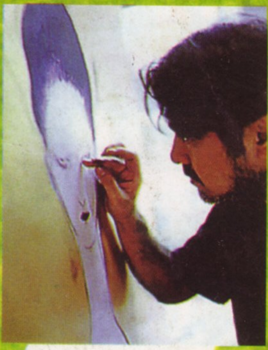
GAMEPLAZA

电子游戏广场

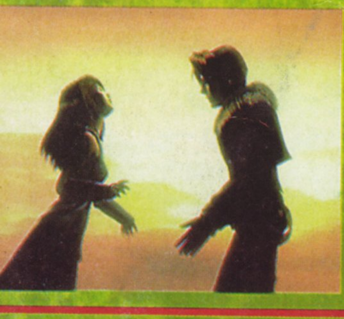


内蒙古少年儿童出版社




天野喜孝正在描绘他的幻想世界





快刀乱麻 雅



机种：PS
类型：SLG
厂商：Imagineer
媒体：CD-ROM











片头画面

名门子弟是否能重振盾冈道场呢？

本作曾于1997年发售过PC版，而此次的PS移植版则在故事情节和画面质量上又做了大幅度的提升！

福冈铁舟斎是主持江户一家道场的剑豪，当他有一天得知威胁人类和平的魔剑“已锤”的存在时，便只留下一句“我一年之内回来”，然后便飘然离去，从此再也没有消息！铁舟斎留有一个小儿子——新十郎，玩者所要扮演的便是这位少年。最后他是否能重振盾冈道场的威名，是否能斩妖除魔、拯救世人，便全要看各位玩家的才智了！



在此处出现的女孩是谁呢

能够重新成为道场主吗？





努力向目标进发吧！



楯岡新十郎



↑这位武士对主人公的看法究竟如何呢？

→靠借取钱财对道场的发展有帮助吗？



本作中儿位主要人物的介绍

在游戏中，主人公是会得到许多人的帮助的。下面我们便为大家介绍四位出身名门的女孩子，为了能让主角尽快成为江戸最強的剑士，她们的协力是绝对不可缺少的。



藤本小春
旗本、藤代昌信的女儿
年龄…13岁

小石川纱奈
医者、小石川一庵的女儿
年龄…17岁

花房美怜
奉行所役人、花房盛充的女儿
年龄…15岁

琴原淑乃
剑士、琴原辽云的女儿
年龄…19岁


PlayStation
可 1~4 人进行对战
充满乐趣的 RPG
Q 版搞笑的画风
不可抵挡的魅力
DOKA PON!
ドカポン!
怒りの鉄剣
多卡邦！ 怒之铁剑
好评发售中！
机种：PS 类型：RPG 厂商：ASMIK 媒体：CD-ROM


DRAGON VALOR™
ドラゴンヴァラー
屠龙战士
PS
类型：A·RPG
厂商：NAMCO
媒体：CD-ROM
发售日：1999年春


PlayStation
桃太郎伝説
ももたろうでんせつ
桃太郎传说
じごくがわらが おそってきた！
あおオニが おそってきた！
じごくがわらが おそってきた！
104両
八百屋
日本一
机种：PS 类型：RPG 厂商：HUDSON

Meremanoid
～マーメノイド～

深海之住人

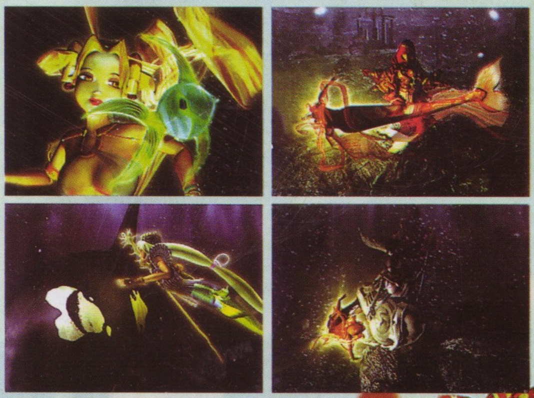
机种：PS　类型：RPG　厂商：XING　媒体：CD-ROM





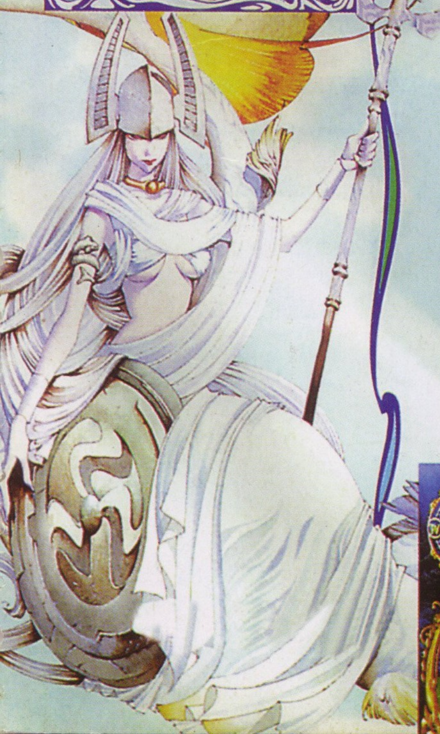
本作以幻想的海底世界为舞台，故事中登场的主要角色则是传说中最具神秘色彩的人鱼。担任本游戏故事设定的是寺田宪史，他曾制作过大名鼎鼎的“最终幻想Ⅰ～Ⅲ”；而负责角色设定的则是山田章博，他的代表作有漫画“罗德斯岛战记”和游戏“恶魔城XX”。

精美的CG画面



特色

本作故事曲折，画面充满了幻想色彩，制作者精妙的构思将令玩家爱不释手。





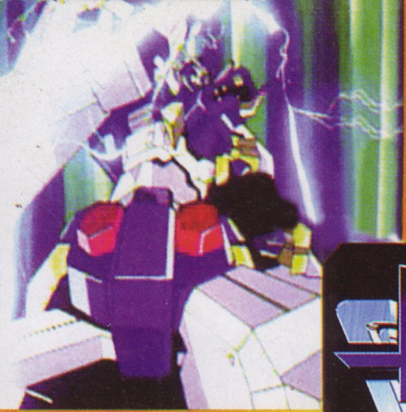






人鱼的世界

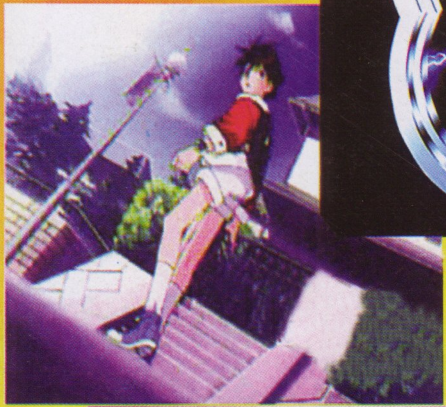
幻想的奇谈



新世代机器人战记
～勇气传说～



ブレイブサーガ
BRAVE SAGA
For the 21st century...
新世代ロボット戦記



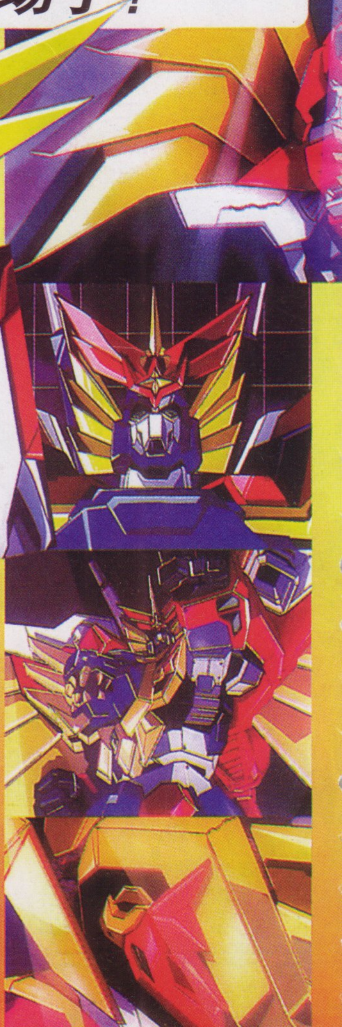


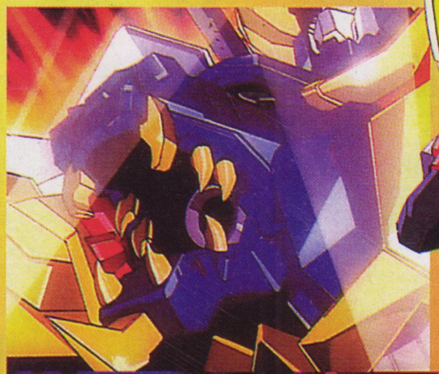
机种：PS　类型：SLG
厂商：TAKARA　媒体：CD-ROM

超级合体！无敌的机器勇者登场了！

在以前曾为大家介绍过的“新世代机器人战记～勇气传说”将于今年年底上市。作品中除了有众多超级机器人登场之外，还有原创机体出现。此外，本作的MOVIE也极为可观，不仅素质一流，而且火爆的动感更是让人叫绝！







华丽的合体场面！



玛丽娅 2
～受胎告知之谜

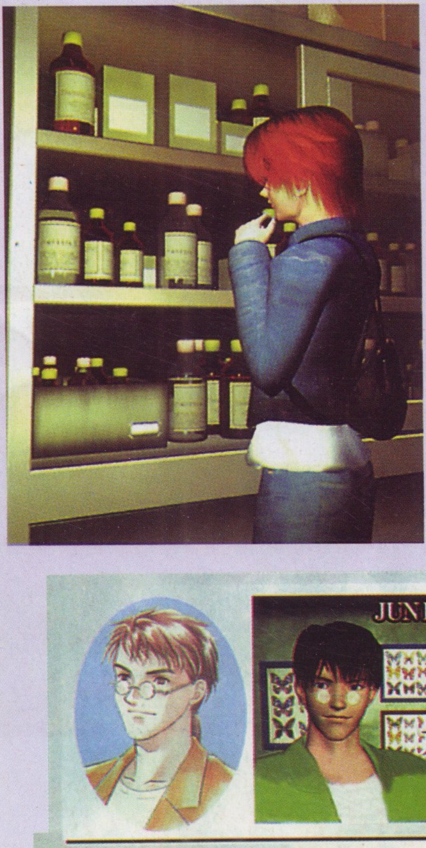


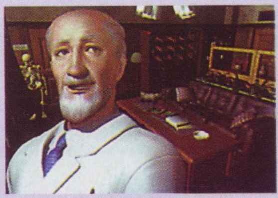
机种：PS　类型：AVG　厂商：AXELA　媒体：CD-ROM

以多重人格少女玛丽娅为中心的异类AVG将推出续作，并预定于明年夏季发售！

本作的主人公名为国友真里亚，她意外地被卷入了一起神秘的杀人事件中，为了查明真相她来到一个生物研究所中……







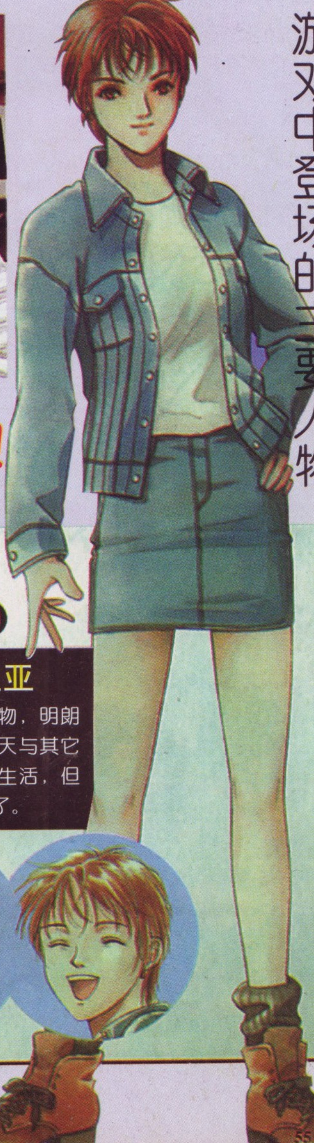


制作监督



充满神秘感的AVG!

游戏中登场的主要人物



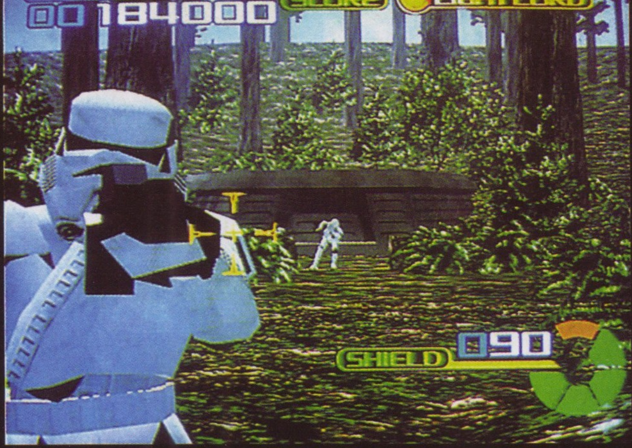


MARIA KUNITOMO

国友真里亚

本作的关键人物，明朗快活的女孩子。每天与其它人一样过着正常的生活，但有一天一切都改变了。


PlayStation
MOBILE SUIT
GUNDAM
CHAR'S COUNTERATTACK
在浩翰无垠的宇宙中，
两位传奇英雄命运的再会！
U.N.T SPACY
アムロ、ガンダム
行きま〜す!
机动战士高达
〜夏亚的反击〜
机种：PS　类型：ACT
厂商：BANDAI　媒体：CD-ROM



STAR WARS TRILOGY ARCADE

机种：ARC　类型：ACT　厂商：SEGA

星球大战

这是使用了强大的MODEL 3基板所制作的“星球大战”最新作，其华丽逼真的映像以及流畅自然的操作感都是街机迷绝对不可错过的！



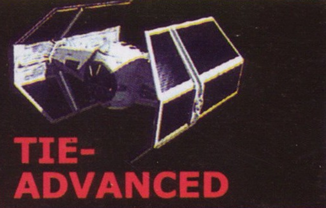


YAVIN

宇宙战斗机

X型战斗机飞行灵活，可以在各种场合与敌军进行战斗，可以说是战争中的主力。我军许多破坏敌方设施的任务也是由它来完成的。







此次任务是破坏敌方的卫星！







ENDOR FOREST

地面飞行器

ENDOR FOREST的构造十分适于实战，当我方战士搭乘其接近敌方基地后，接下来便要与敌人展开短兵相接的战斗。







迅速将敌人的导弹发射基地破坏！



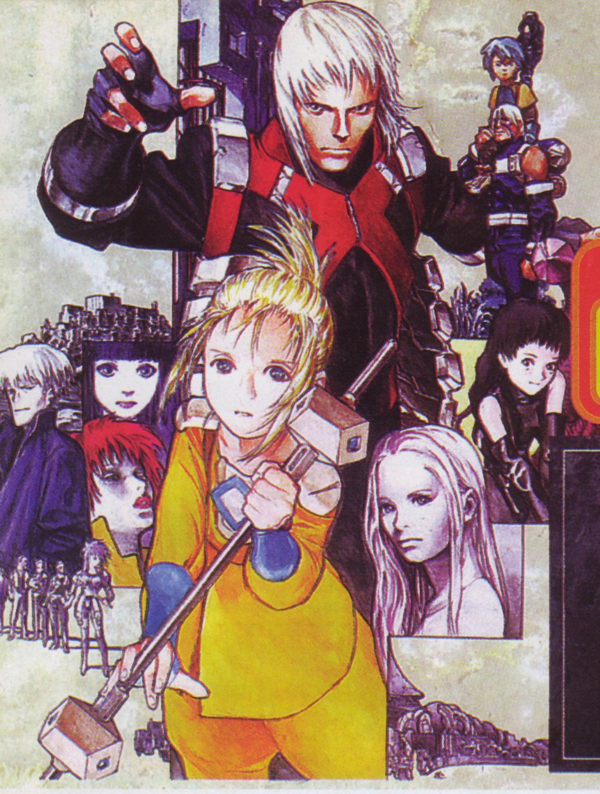






AT-ST

BOSS登场！



失乐园

ECSAFORM

机种：PS　类型：S-RPG
厂商：IMAGE WORKS
媒体：CD-ROM

以缜密的世界观设定为轴心，为玩者展现了一款异世界的S·RPG。

背景

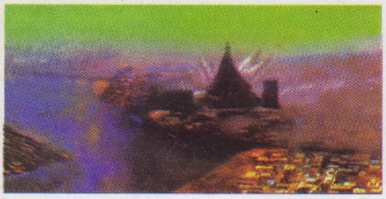
由被称作“理动”的力量所兴起的文明，又因机械的暴走而崩溃。文明消失后的世界便是本作的舞台。玩者们所扮演的是超文明的遗产——人造人“皮特”，并要在这荒芜混乱的时代开创一片新的天空！

总之，本游戏的魅力便在于其独特的世界观设定和丰富的故事情节，此外，作为SLG部分的战略性也极为可观！





本作女主人公丝赛丽

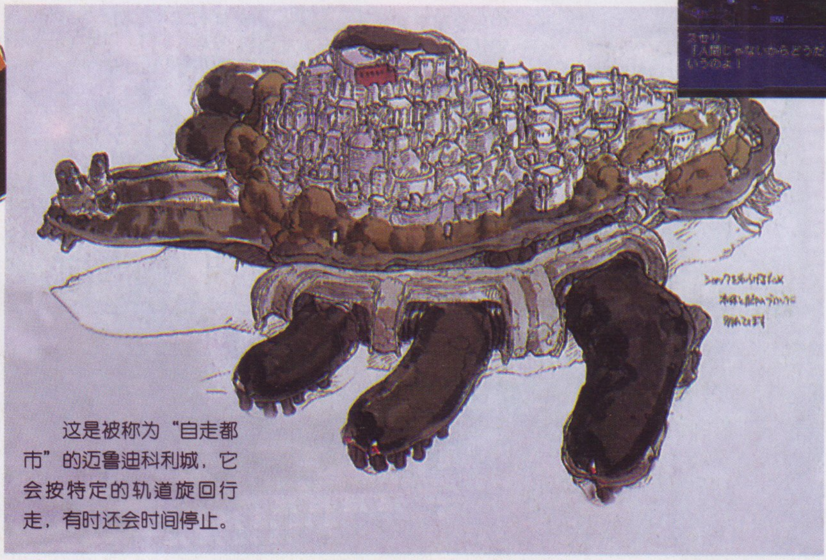




对失去文明的忏悔！

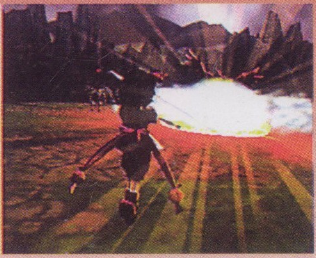


本作男主人公皮特



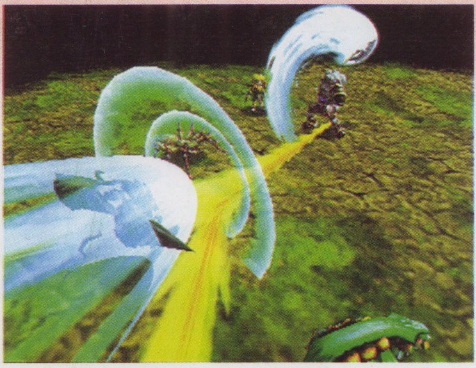
这是被称为“自走都市”的迈鲁迪科利城，它会按特定的轨道旋回行走，有时还会时间停止。

文明崩坏后，留给后世人们的究竟是什么呢？









DC主机最强RPG的最强出击！



我们将
开始下一次
冒险！



格兰蒂亚传说2

We are Going to the Next Adventure!!

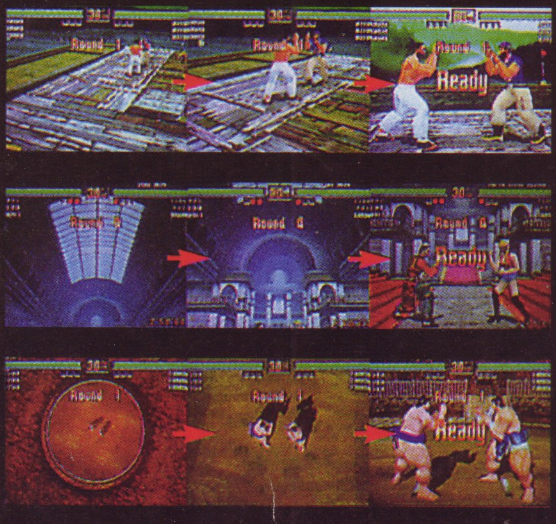
GRANDIA II
グランディア2

机种：DC
类型：RPG
厂商：GAME ARTS
媒体：CD-ROM





机种：Dreamcast 厂商：SEGA 类型：对战ACT 媒体：CD-ROM



VR战士 3tb



电子游戏技巧(7)

~电子游戏广场~

电子游戏与电脑游戏工作室编

内蒙古少年儿童出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏技巧(7)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
通辽:内蒙古少年儿童出版社,1998.12
ISBN 7-5312-0784-2

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 28183 号

Scanned by GXB on Oct.18th 2015.

电子游戏技巧(7)

~电子游戏广场~

※

内蒙古少年儿童出版社出版发行

(内蒙古通辽市霍林河大街 24 号)

山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:7.5 字数:150 千字

1998 年 12 月第 1 版 1998 年 12 月第 1 次印刷

印数:1-8000 册

ISBN7-5312-0784-2/G·406

定价:10.00 元

序

这一次的“电子游戏广场”彩页继上次增加后，仍为 **12** 面。自 **1999** 年起，“电子游戏广场”的彩页将会进一步增加，到时该书势必会更加精彩。“新作解析”推出以来，各界玩家的反响都很不错，看来对新游戏的详细分析对广大闯关族来说是攻略之外的另一需要!

此次我们在“完全攻略”部分安排了 **PS** 大作“火星物语”的完全攻略，而 **SCEI** 公司的力作“拉加伊亚传说”的攻略相信对玩家们也会有很大帮助。“灵之力量 **2**”以及“**DRAGON SEEDS**”因游戏性质的缘故，我们把攻略的重点放在了爆机技巧及完全资料方面。**SS** 版游戏“机动战舰”则以详尽流程的形式为大家指引了完成此作品的最佳途径。



新作解析



完全攻略

本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

新作解析

ETERNAL CHAIN(PS) …… 6
街头霸王 ZERO 3(PS) …… 8
古惑狼 3(PS) …… 11
原始人咕咕(PS) …… 13
Ling Rise(PS) …… 15
艾莉工作室(PS) …… 17
WORLD 2(PS) …… 19
GUNGHO BRIGADE(PS) …… 21
宠爱(PS) …… 24
装甲骑兵(PS) …… 26
久远的情感(PS) …… 27
古墓丽影 3(PS) …… 29
野心之战(PS) …… 31

完全攻略

火星物语(PS) …… 34
拉加伊亚传说(PS) …… 51
森巴结他(PS) …… 63
灵之力量 2(PS) …… 70
守护兽召唤(PS) …… 81
DRAGON SEEDS(PS) …… 89
最终抉择(PS) …… 96
机动战舰～空白的三年(SS) …… 100

电子游戏与电脑游戏工作室制作

电子游戏技巧

新作解析





热点游戏的深入分析

ETERNAL CHAIN

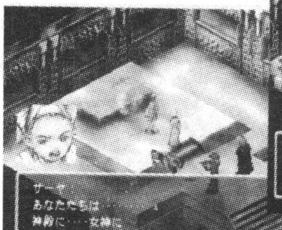
厂商:Victor Soft　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1999年1月

在世界各地存在着许多未解之谜以及神秘的遗迹，本游戏的目的就是将它们逐一解开。

描述人与神战斗的RPG登场

本作以超古代期的地球和火星为舞台，是一部描述人类与被称为“神”的超生命体发生战斗的RPG，出生不同的三个主人公，举起刀刃，向违背义德的神机挑战。担当本作的企划、剧本创作的人；是构筑“女神转生”系列的世界观的铃木一也。人物设计是在日本有很高知名度的插图作家—村田莲尔氏。游戏中会出现许多世界著名的谜之地域，如玛亚文明、那斯卡平原巨型绘画等，还将16000年前的世界以及人类的发详之谜融入其中。

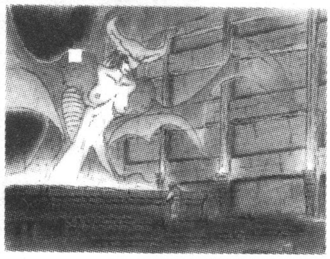
夏亚派与阿特派





◀▲在火星上居住的人类分为夏亚派与阿特派。

▼夏亚派的居民信奉的是美神伊丝，不过看上去她倒像个巫女。



与夏亚派　阿特派　对立的



幻想中的地球物语

16000年以前，地球还是一个生有很多恐龙的未开发行星。在来自火星的移民所居住的拉姆莉亚街上，主人公塔多鲁和其双胞胎姐姐平静地生活着，然而有一天，一个武装团兵力的艺术派突袭了拉姆莉亚街。姐姐在敌人的突袭中遇害，街道成了一片废墟，塔多鲁怒火中烧，单身前往火星。可是，故事从这里开始，才渐渐地迎来了横跨地球和火星之间的战斗情节。



▲▼▶◀图注图注图注图注图注图注图注图注图注图注图图注图注图注图注

三个立场，三位主人公

故事是以出生于地球的塔多鲁、火星沙阿派的沙亚及火星、阿特派的阿里希三个主人公为中心而推进情节发展的。

在游戏中还会出现一些附属角色共有8个。这样队伍的组成就达到了11人。

主人公 塔多鲁



15岁，擅长剑术，通过拉姆莉亚袭击事件，知道了自己具有化神的能力，于是命中注定地卷入了重大事件。

沙亚



作为夏亚派的巫女成长起来，16岁少女。借助自然界的力量与邪恶的敌人作战。

阿里希



原阿特兰蒂亚皇帝的儿子，是在阿特派内部挑起武装政变的主要责任者，后来成为皇帝。

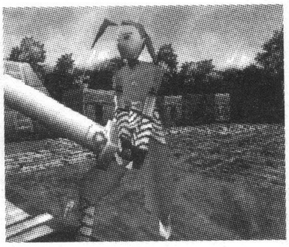
战斗是靠输入指令展开的3D多边形战斗！

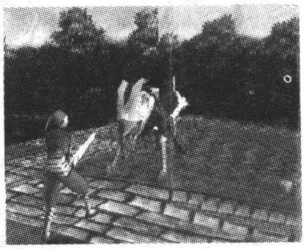
战斗由多个人物组成，由输入指令来进行。除了通常攻击，在敌人进行攻击时，你可以选择好时机，让敌人受到反击，而且，此游戏还设有“ムドラー”魔法攻击及人物固有的强力技能，神录附体击碎杀。



▲利用技能指令使出魔法以及体术类的攻击技巧。

主人公塔多鲁的勇姿

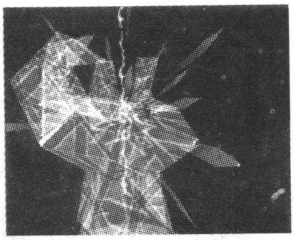




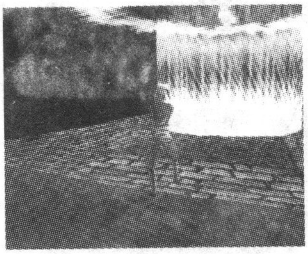
▲战斗形式是3D画面为主，另外还可以进行视角切换来体现作战效果。

由“ムドラー”形成的强劲魔法攻击

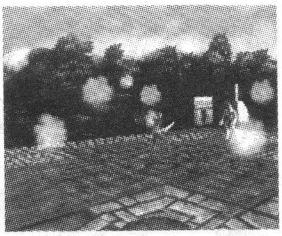
在战斗场景中，有的人物有可能进行“ムドラー”灵神力攻击，在“ムドラー”中存在着火、水、雷等七个要素。



水之“ムドラー”



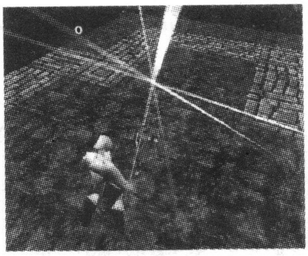
雷之“ムドラー”



火之“ムドラー”

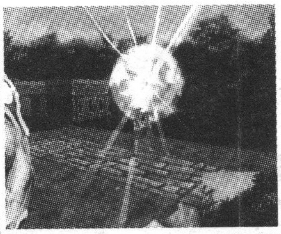
搭载了变身系统!!

人物能在战斗中使出固有技“神灵附体击碎杀”，在此介绍一下主人公塔多鲁的神术“アウァター”、塔多鲁每当打败一次神，就增加了力量，成为“神人”。变成“神人”的塔多鲁，能够发出神的能力，变身——“化神”。随着冒险的持续，化神的种类也会增加的。



化神 ドーン



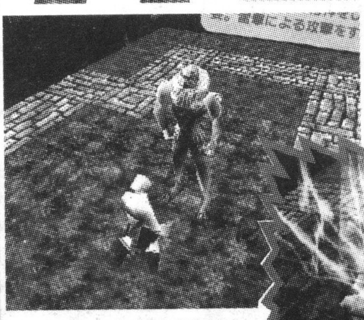


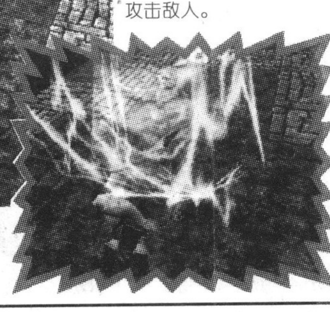
◀当塔多鲁获得了化神的能力后便可以在作战中变身。

当塔多鲁得到了掌管雷的神ドーン的能力后便可以拥有雷属性的攻击魔法。



▲在作战中塔多鲁变身为化神ドーン，并且以雷攻击敌人。





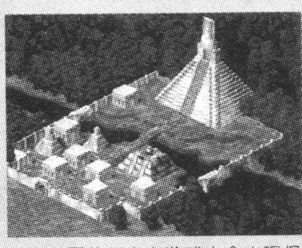
让我们来看看“神人”的威力吧！

注意地面上的怪兽

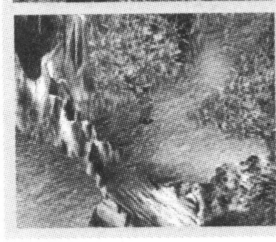
怪兽会在地面上以单独的形式而徘徊。当队伍与怪兽遭遇，就会进入战斗。由于玩者可以选择是否要进行战斗，这样便可回避一些比较强的敌人，而弱的敌人就不在话下了，提高警惕地去推进冒险进程吧。要小心会有难对付的BOSS。



广阔阿姆莉亚街



▲向上图的都市在游戏中会出现很多，它们都是古代文明的产物吗？诱惑是超自然的基地呢？



◀在美丽而广阔的森林中行走有时也会遇到意想不到的事情。

STREET FIGHTER ZERO 3

厂商:CAPCOM 机种:PS 类型:对战ACT 媒体:CD-ROM(PDA对应) 发售日:1999年12月23日

比街机版内容更加丰富的PS版《STREET FIGHTER ZERO 3》马上就要与你见面了。

满载新要素的PS版《STREET FIGHTER ZERO 3》

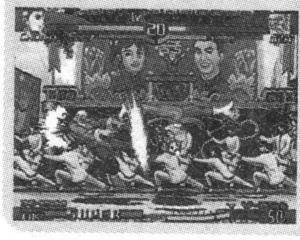
由于街机版完全移植的大人气对战格斗游戏《STREET FIGHTER ZERO3》(以下简称《SFZ3》被加入了大量原创要素，使得游戏性大为提升，首先让我们看一看有哪些新加入的要素。1、攻击时的击打效果充分利用了PSR 3D机能，使它比街机版更为出色；2、追加了街机版没有的原创对战STAGE，现在被判明的有神月卡玲以拜森专用的场景；3、街机版的隐藏角色在PS版中可直接使用（街机版的隐藏角色有拜森、尤莉、尤妮3人)；4、PS版的《SFZ3》对应12月23日同期发售的PS专用PDA，使其可以对角色进行育成。

本次将此游戏的另外一些原创点进行说明。

PS版的角色原创追加

在街机版中角色的颜色共有6种。如春丽中国装(SFZ系列)2色、运动装(SFZ)4色。而PS版中春丽追加了几种原创颜色的中国装。另外索多姆也会在服装中有所变化。

春丽的新服装颜色

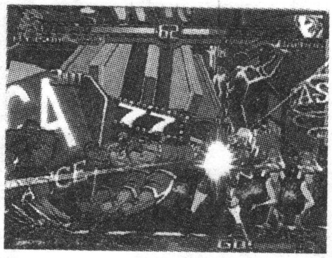




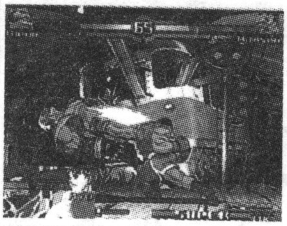
◀▲PS版中的角色会出现许多与街机版不同的服装颜色。

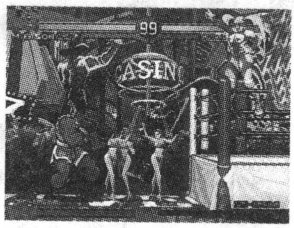
M·拜森的STAGE追加

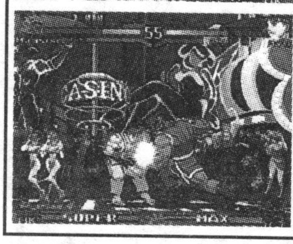
大家不知道还不记得SF2中四天王之一的拜森所在的场地，那个酷似拉斯维加斯的赌场经过美工的重新绘制以新的面貌出现，这可是拜森的专用主场哟，拜森在这个场地上会更能发挥其超强的威力吗?

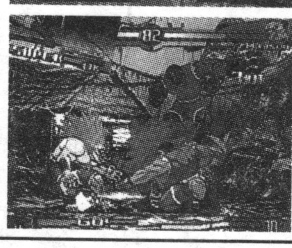


最后一位四天王拜森终于出现了





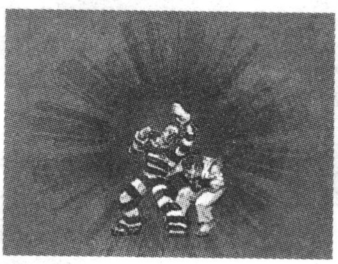


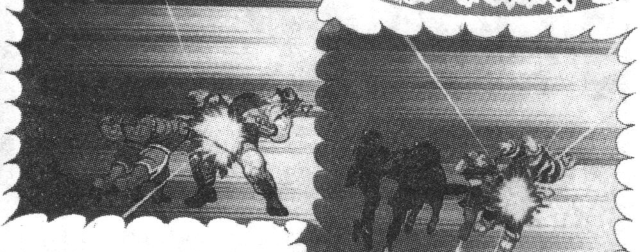


SUPER COMBO FINISHI的演出再现

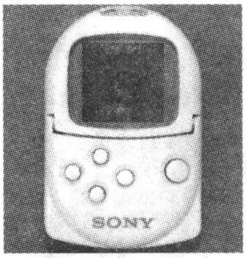
以超必杀决胜负吧!

从《SF IIX》开始登场的超必杀技以FINISHI对手时画面一直是此系列焦点所在，在本作品中以SUPER COMBO FINISHI对手后的画面以前作在颜色以及形式上作了少许改良，PS版完全再现了街机版中的这些画面。





发售日是12月23日!与POCKET STTION同时发售!



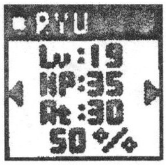
PS专用外接用边设备POCKET STATION为玩家提供了更广阔的游戏空间，而《SFZ3》是对应这个PDA的第一批游戏，发售日与PDA在同一天，由于PS以后的游戏几乎都会对应这个PDA。所以将之购入是肯定的了。在本游戏中利用PDA可以玩育成角色的迷你游戏以及与玩友通信对战。

那么，由于PDA的出现《SFZ3》中肯定会有一个与之对应的原创模式，玩者可以利用PDA从主机上获取资料。



▲家里有PS，在外面可以利用PDA来玩。

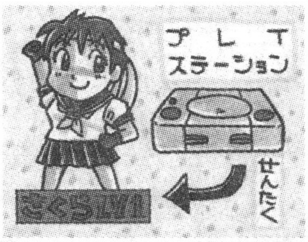
▼角色能力画面上的各种数值是相当重要的。



POCKET STATION上《SFZ 3》内容大介绍

① DOCKET STATION角色登录

PS登场的角色可以登录在POCKET STATION上，再在已知的共有28人，玩者是在将SAVE记录上POCKET STATION上就可以在上面进行游戏了。



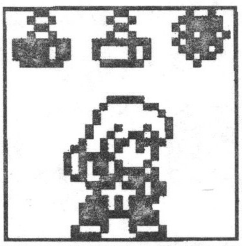
② POCKET STATION的自动决定的角色

POCKET STATION的角色是由于CPU自动决定的，这是由于PDA中的“个别ID”(每台的序列号不同)随机决定的，由于每个玩家得到的角色会因序列号的不同而随机变化，因此大大地提高了游戏的乐趣。

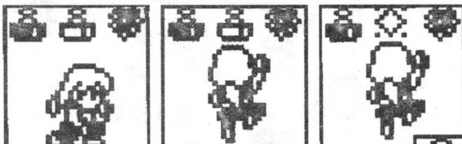


③ 用迷你GAME练习

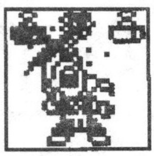
POCKET STATION中的角色状态值是已经被设定好的。状态值包括体力、攻击力、击打确率等数值，玩者还可以利用迷你游戏将这些数值进行提升，右边画面中的青的升龙拳的迷你GAME。



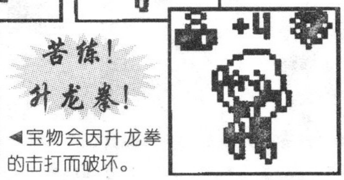
◀升龙拳将上方的宝物破坏就可以获得经验值。



◀▼在小小的画面上会出现肯发出升龙拳的全部过程。



◀宝物会因升龙拳的击打而破坏。



④ 与CPU队进行对战



POCKET STATION与CPU对战以3对3的形式进行。在战斗中各角色状态值的高低是获得胜利的关键。战斗胜利后角色会PONER UP。另外，将CPU击败后可以获得CPU队中的角色。

⑤ 与玩友进行通信对战

利用POCKET STATION的通信机能，使用2台PDA便可以与玩友进行通信对战，由于每个人育成的角色能力不同，所以对战时的情况几乎是不可事先预见的。那么取胜的关键依然还是角色的状态值。取胜后还可以获得玩友的角色。



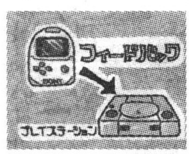
⑥ 不断地育成，作成最强的队伍!

利用3中的迷你游戏不断地将角色能力提升，在4、5中不断地取得CPU与友人的角色进行POWER UP，这样就可以组成更强的队伍，再将这支队伍以上述方法提高能力，不断地训练就可以作成最强的队伍。



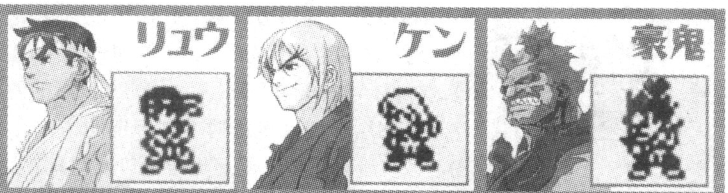
⑦ 将育成的角色应用在PS上

将POCKET STATION育成的角色资料读入PS中就可以将此角色的能力在本作的GAME上反映出来，这样就可以利用自己创造的角色与CPU对战了，同样用两台有不同角色资料的PDA就可以与玩友进行对战，谁胜谁负依然是育成角色的能力。



游戏中的角色变形化

POCKET STATION 中共有 PS 版中登场的 28 名(以上!?)角色,所有角色在 PDA 中都会是 MINI SIZE,各角色都是自己的独立姿势,这些姿势在原版中的角色出场动作几乎是一样。





隐藏角色是否存在呢……?

CAPCOM 制作游戏时怎会将隐藏角色作为秘密保留直到发售一些时日后才向玩家公布,街机版是这样,家用机版也是如此。在本次东京 GAME SHOW 上出售的试玩版中可以看到在选人画面中比街机版多了几个位置,为此フ?ミ通的记者采访了 CAPCOM 的有关人士,虽然没有得到确切的回答,但是,就几个黑影角色的轮廓会让人联想到……!



从左图的选人画面中可以看出比街机版多了许多可选的位置,其中有在 PDA 模式中产生的角色,还有一些谜一般的新人物躲藏在黑影中。

快现身吧!传说中的隐藏角色



古惑狼3——世界一周

厂商:SCE　机种:PS　类型:ACT　媒体:CD－ROM　发售日:1999年12月17日

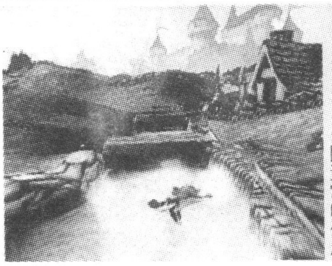
具有丰富动作的古惑狼又回来了，它这次的目的是周游世界吗？

这次古惑狼君的能力将会增长



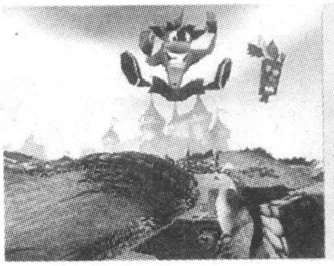
令人眼花缭乱的3D动作游戏“古惑狼冒险”第三作终于登场了。

在上回的冒险中，你面向哥鲁迪克斯，保护着能量宝石。但是哥鲁迪克斯为了征服世界，要追溯到古惑狼拿到能量宝石之前的那个时代，抢先一步占有宝石。但是，古惑狼君也是不会轻易认输的，在“3”中如果打过关底，就可以得到新动作，运用新技，阻止哥鲁迪克斯的野心吧！



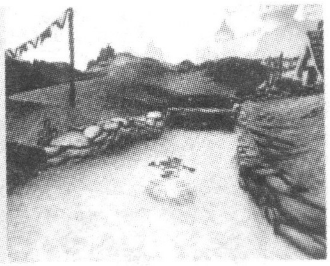
超级体压

◀比通常的体压攻击范围更大威力更高，是主要攻击手段。



二段跳跃

◀在跳跃的途中再次按跳跃键便可以形成更高的二段跳跃。



龙卷攻击

▶在普通的快速攻击的基础上连续按键可形成时间较长的龙卷攻击。

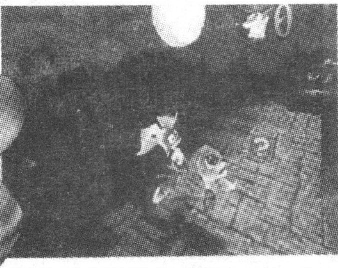


快速冲刺

▶按R2键便可以令奔跑中的古惑狼形成冲刺，这样会快速跑过一些危险地区。

新加入的古惑狼世界的角色们

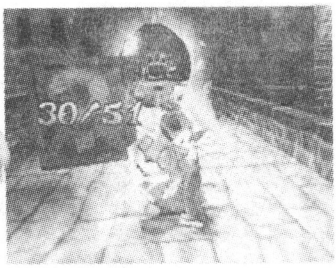
▼它便是在本作中新出现的古惑狼的乘物，看上去好像是一只老虎。





普拉

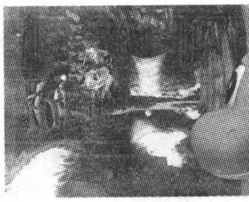
▼这是在万里长城上奔跑的一关，古惑狼在此会有什么新的发现呢？



新交通工具与乘坐人物介绍

古惑狼君不仅能乘坐动物，而且能乘坐冲浪板。当然，此外还有新人物以其坐骑登场！古惑狼的妹妹呵呵特制的航行系统表示于画面上部，你会由此知道前往哪个地方为好的。

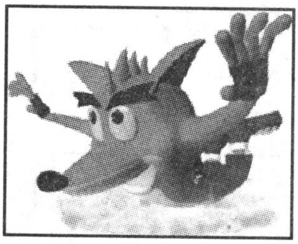




超级青蛙？

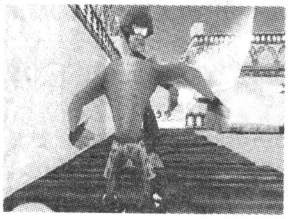


▲跳跃能力绝大的青蛙型怪兽是古惑狼最得力的帮手。它可以令古惑狼轻松的跳跃一些原本不可能跳过的地方。

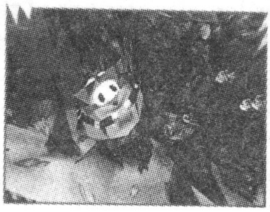


请大家注意古惑狼的滑稽动作

古惑狼君的动作令人可笑。上作中古惑狼君一得到宝石就手舞足蹈的有趣场景在本作中仍然存在。本游戏以动作多以及搞笑成份，因此而占了很大比重。

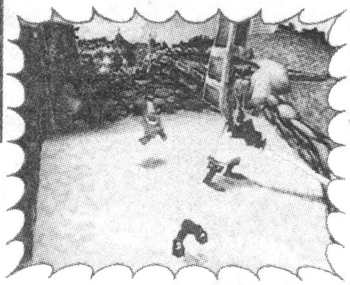


▲挡在古惑狼面前带眼镜的男子手舞长剑，古惑狼看来是要与他一场恶斗了。

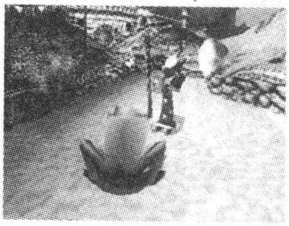


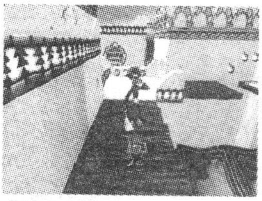
千万不要输呀！

◀左边图中那个像猫一样的动物是古惑狼的朋友吗？

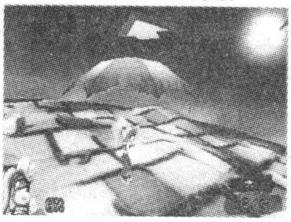


▼古惑狼可以利用呵呵飞翼飞到一些凭自己的能力去不了的地方，这个飞翼的耐久力是十分高的。

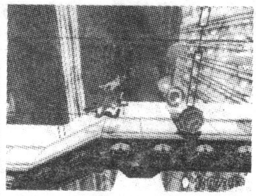




▲碰到了厉害的敌人并不是一味地进行乱打，有时逃跑也不失为上策。



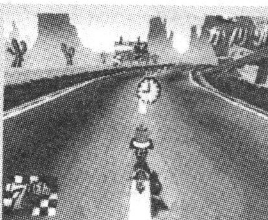
▲在快速奔跑中被手舞长剑的家伙一剑劈成两段，由于惯性它的下半身还在奔跑中。





在时间挑战模式中分胜负吧！

在每一关中，古惑狼君一旦得到宝石，就等于完成了此阶段的任务。此后你应用“时间挑战模式”去玩，玩法就是进入新的阶段后，玩者要在规定时间内拿到游戏中所要求的物品，此时就会向赛车游戏一样进行，而时间就显示于画面右下方，你要在这个模式中以熟练的技巧去赢得宝贵的时间。

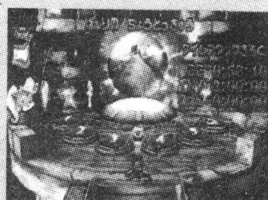


▲游戏开始时便要取得路上设置的时间表以增加游戏时间。

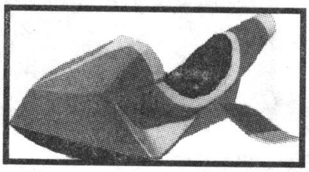
STOP WATCH



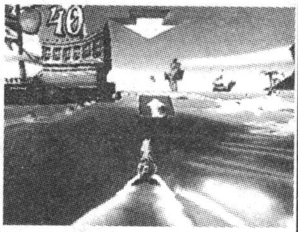
▶时间挑战模式推荐大家使用乘物进行，这样它就变成了一个赛车游戏。



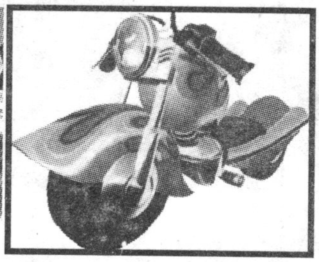
▲当古惑狼在时间挑战模式结束后，如能超越以前的记录便可以签名的方式将自己的成绩记录下来。



CoCo Morine

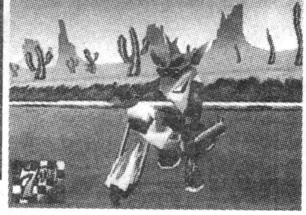


Orange Baron

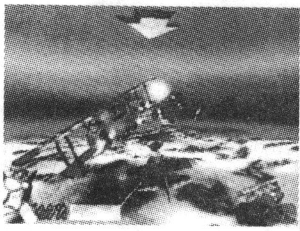


Iron Applo V2

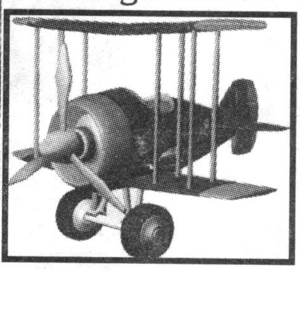
▼穿起皮夹克骑上摩托的古惑狼以夺取第一为目标。

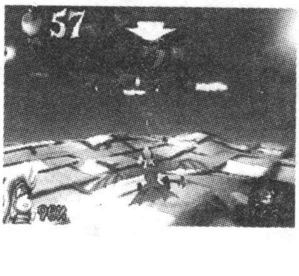


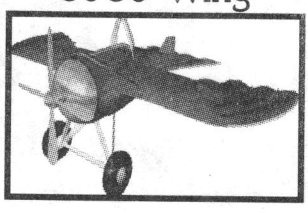
CoCo Wing



▶这是一驾第一次世界大战时俄国的飞机，是古惑狼的爱机。







原始人咕咕

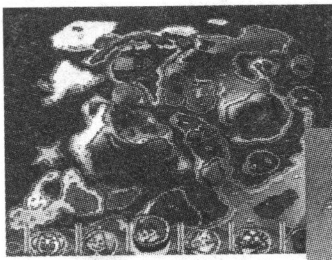
厂商:ENIX　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:1999年1月

充满童话色彩的惑星——咕，在这里住着被称为原始人咕咕的种族。

让我们来看看咕咕们的生活吧!

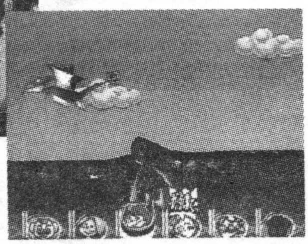
你可以隐约地了解到原始人咕咕们的生活情况，并且还可体会到其中的童话气氛。

在作为舞台的行星咕上，住着六个个性洋溢的原始人，你让自由移动的咕咕们持有物品，就可看到他们多采的行动。你的最终目的在于：打倒这个世界中传说的怪物——猛犸象，将其制成烤肉，让原始人们食用。给咕咕配备物品，让我们来开始咕咕的生活吧!

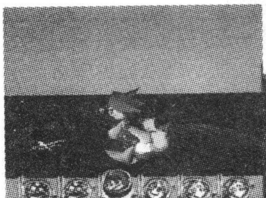


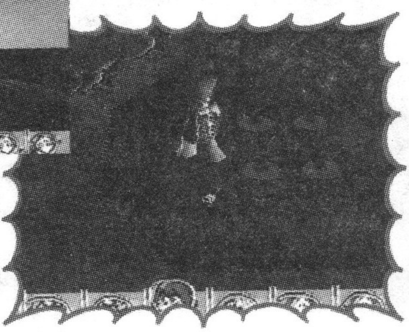
◀有山有海，以各种地形组成的惑星——咕，在这里住着游戏中的六位主人。

这就是惑星咕



拿起道具……





▲在眼前的空地上发现新的道具，让咕咕捡起它。

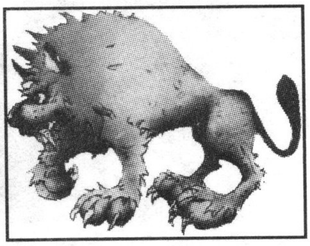
▶在空地上进行耕作以便可以收获一些生活的必要物品。

▶玩者可以让咕咕不断地寻找工具、食物、种子等物品，以便能让它们生活下去。

▼在寻找食物时有时会碰上一些凶猛的动物，这时咕咕们手中的工具(武器)就会起作用。



凶猛的动物是…



游戏中的咕咕们



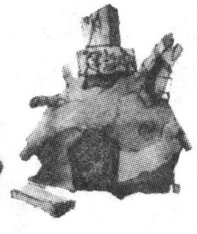
ポポフ

喜好狩猎的咕咕。表情似乎粗暴一些。

チッポ

特别贪玩的小咕咕，好奇心很强。





ファーズ

喜欢制造家的男性咕咕。除了家还能为玩者们做些什么!?



“我是特别喜好搜集物中的男性咕咕。使劲搜集吧”。



プンク



瞧，在这个女性咕咕前，食物堆积如山！喜好收集食物。

ペッチ



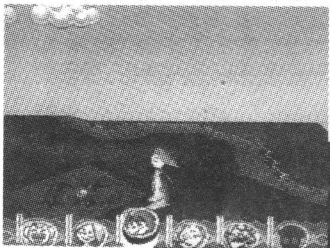
这两个咕咕有些古怪，看上去倒也像一对老夫妻。



アボン・サボン

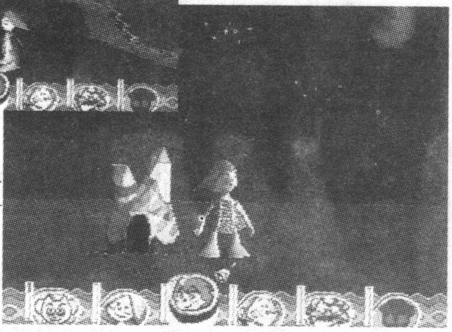
采取什么样的行动呢?让咕咕备好物品吧!

在此游戏中，只要你给咕咕们配备好物品就可看到多种多样的行动。物品是放在领地上的。咕咕拿到它们就去行动了。持有物品的结果是否和你想象的那样,去试试吧!在此介绍咕咕们的一部分行动。



在空地上发现!

◄不断地在空地上走便可发现新的物品，如能发现物品出现率高的地方便可以在此盖房。



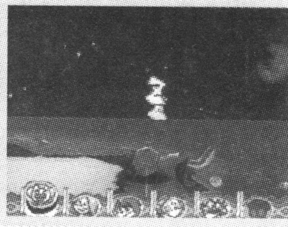
制作咕咕的家

►建造房屋是需要一些时间的，在此期间还要收集一些必要物品。

—夜难眠—

此游戏有时间设置,一到晚上,他们就会回家睡觉。但是,并不是咕咕的全体成员,没有房的咕咕只好睡在野外,但是在夜晚,野兽四处走动,很危险。一旦出现险情,就叫醒咕咕们,让他们去避难吧。





捡起石斧吧!



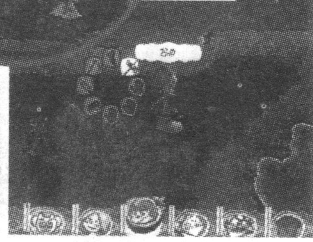
◄在寻找物品时玩者可以从看见的形状来确定是什么东西。



▲►在地上发现了一个石斧。

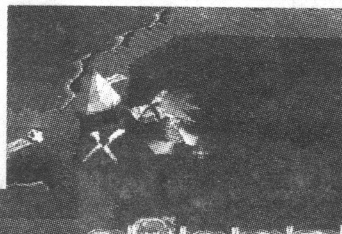


►捡起石斧后一定要给咕咕装备上这样才能使用。



◄有时会发现比较大的植物,如树木等。这时石斧就可以起到砍伐的作用了。

将树木砍掉



►用石斧将树木砍掉后就可以将它当作木料，以便建筑房屋。

一旦陷入饥饿状态,咕咕就会死亡

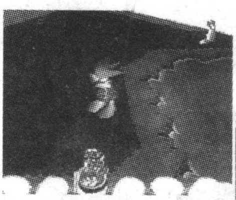
对于咕咕,没有"腹"和"体力"两部分,他们随着时间的变化，会渐渐饥饿的，"腹"一旦成为零，它的体力就会下降，最终会因过度饥饿而死，如果猎捕动物，咕咕可以吃肉，注意"腹",让咕咕适度地去捕猎吧。



发现了可吃的肉

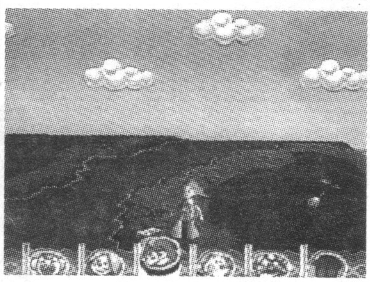


▲当咕咕的"腹"值下降了，便要外出狩猎以便得到必要的食物。





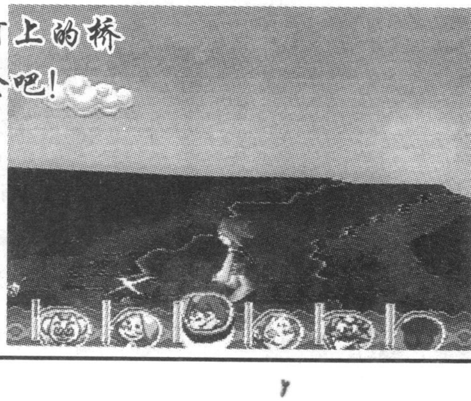
▲当咕咕将野外的动物捕获后它就会变成可以吃的肉。



通过河流向新的地域前进!

◄在咕咕面前出现了一条长长的河流，由于不知道河对岸会有什么事情发生，所以还是事先装备好吧!

通过河上的桥去探险吧!



►桥的另一边似乎有个新的村庄，那里会有什么人居住呢?等待咕咕的是幸运还是灾难呢?

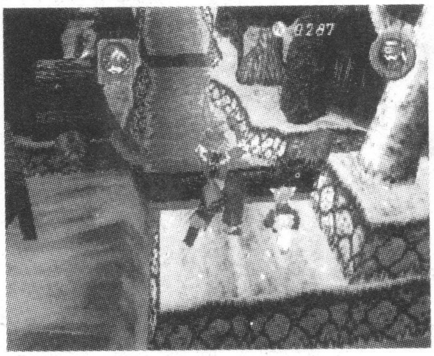
Ling Rise

厂商:ASCII　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1999 年 12 月

由于被反乱王国支配，一个谜的组织开始对抗其独裁统治，而传说之生物“LING”在此作用是……

新感觉的动作 RPG 登场！！

本作描述了主人公“ジンベル”的成长过程，是一部 3D 型的动作 RPG。ジンベル是珍奇的戒指使者。戒指使者，就是指能和传说的生“戒指”心心相通的少数人，在游戏中，你可以使用戒指去攻击敌人，但是，戒指会随着时间的推移而感到饥饿的，让人扫兴，用点心及玩具让其高兴，照顾戒指，这也是你的工作之一。



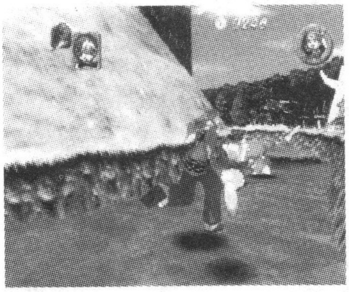
▲在画面上方的左右两边各表示着“LING”的表情，可以判别它们是否处于“健康”状态。



▼地上那个像花生的果实难道是“LING”的食物吗?

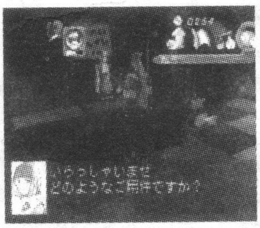
▲当拥有两个“LING”时除了可以攻击，还可以开取宝箱。

不断地储备金钱 使“LING”的能力提升！



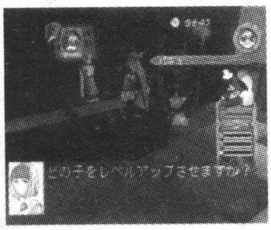
▼「LING」最初只有体当类的攻击方法，当成长后会有更多的特技。

▼在商店购买一些宝物以便令“LING”得到成长。





▼当“LING”的状态值达到一定程度时便可以习得新的特技。



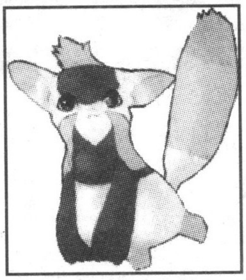
在 SHOP 中购物

●登场人物●



辛贝尔

是一名住在边境村庄巴琳巴奥的少年，为本游戏的主人公，具有“LING”使者的素质，和陪伴身边的风之“LING”是好友，对传说中的“LING”使——青鹰憧憬十分仰慕，于是便离开故乡开始旅行。



风“LING”

水“LING”

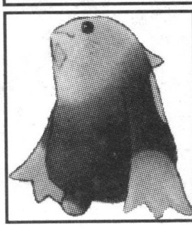


游戏中出现的“LING”们

与辛贝尔有紧密关系的“LING”们共有 4 只，各自有各自的属性，你能够学到不同的攻击技。具有以 2 只戒指协力作战可使出特技，但是由于风与土、火与水是不相容的，所以你不能按此搭当使用它们。



火“LING”



土『LING』

游戏序盘的故事大公开

距现在6年以前，近卫骑士团长“穆巴拉”叛乱，流放了阿伊希亚皇国的王族，并且统治起皇国。传说戒指使者—“青鹰”对此独裁政治进行挑战。听到传说而振奋起来的辛贝尔决定和朋友的“LING”——一起离开故乡，这样，辛贝尔的冒险就开始了。

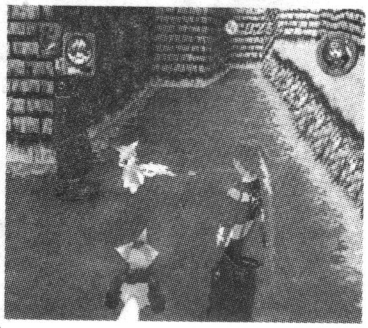
冒险开始



▲告别母亲的辛贝尔开始了她的旅行。

▼▶在冒险开始后到达临近的村子里突然出现一个神秘的男子，他也能操纵“LING”，辛贝尔与他交谈后得知他的名字叫青鹰。





相遇



▲辛贝尔在旅途中救助了一位被兵士袭击的女子。







◀▲辛贝尔碰见一位叫卡姆娜的女子，她是穆巴拉独裁政治反对组织的成员。

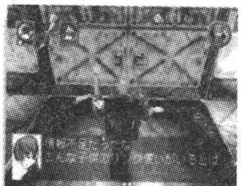
◀▼在村子中辛贝尔拜访了一位老人，他告诉了一些有关『LING』的消息。

向雪山前进



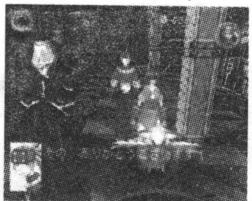
▶▼到达雪山后便被敌人抓了起来。

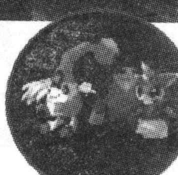
▲▶辛贝尔在前往雪山的途中会遇到麻烦吗?





帮助青鹰





▲▶在这里会出现一些新的『LING』。

▶脱出成功后在路上却遇上了雪崩。



◀在城的上方与第一位BOSS对决，胜利后可得到新的『LING』。

登场人物



卡姆娜

本游戏的女主角，性格刚强，是反抗组织的成员，常志愿投身于危险任务。

青鹰

是本游戏中某王国的一位骑士，也是传说中的“LING”使，他本人就像蓝色的鹰一样。



伊丽丝

青鹰使用的“LING”，除了名字，其它一概不清楚，与它经常蒙面的主人青鹰一样是个谜。



穆巴拉

是杀害了前代国王，将皇族流放，夺权的男子，事实上，此人也是戒指使者，实力方面不清楚。



艾丽工作室

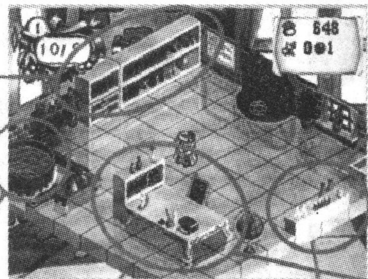
Atelier Elie

厂商:GUST　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年冬

体验过"炼金术士"生活的玩家们，将会再次面临着新的考验。

向你介绍"艾莉工作室"的全貌

以制作道具为过程的GAME《玛丽工作室》曾得到了广大的好评，本次将这极富魅力的作品加以强化后以续作的形式出现，这就是本次要介绍的《艾丽工作室》。本游戏中的主人公为"艾丽"与前作的"玛丽"相同，都在工房中工作，并且完成道具的制作工作，并自己去采集制作道具时所必需的原材料，而且也可能导致冒险去寻找材料。这就是被称为"炼金术士"的工作，虽然每天的工作那么的单调，千篇一律，但其中的乐趣可能只有"炼金术士"们才知道，怎么样？体验一下"炼金术士"的工作！



书架：大量的图书整理处，如果不经常收拾会把书堆得像山一样。

实验锅：大量的实验全用液体的加工部分，不过希望别放有毒液体进入。

药品架：药品的随时加多，应及时放置于架中，以便于之后用方便。

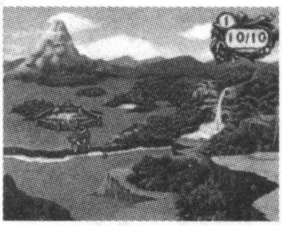
桌子：前作玛丽于床上阅读图书，而本次艾丽可以在桌上学习知识了。

有关于角色以及故事简介



Elfir Traum

对于身世来历都是迷团的艾丽，以优秀的成绩加入王立魔术学院并不是偶然的。在当初，艾丽曾被传说中的炼金术士"玛丽"救过性命，所以立志要成为"玛丽"那样的"炼金术士"。与"玛丽"一样，艾丽开始了她在工房中的学习与生活。



▶艾莉将要活跃的舞台。

▼艾莉能否成功的成长，这主要看朋友的帮助以及完成任务的程度。



STORY ~序幕~

GAME的序幕的王立魔术学院的入学式，以新学生身份参加入学式的艾丽，在这里她要见到她的老师，英格丽特为艾丽的指导教师，在今后的学习生活中，她将对艾丽进行各方面的帮助。

入学仪式的开始!

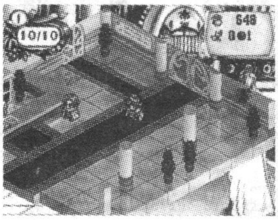


▲老师的登场，艾莉能有玛莉的水平吗?

▼GAME进行到此就可以说是切入了正题。

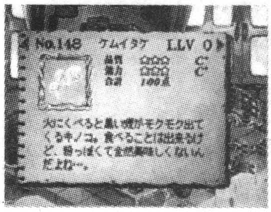


器材与材料的增加



本次道具作成中的使用材料及器材的种类的大幅度地增加，这样来看作成道具的数量也自然会增加不少！本次的制作道具用材料及器材获得也有着许多方式，有些与前作相同要到城市中的商店去购买；有些需要在冒险中获得；而通过特殊事件来得到的比重将会被加上，这样玩家想要将全部器材及全部材料入手就有相当大的难度了。





PROFILE

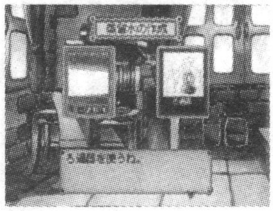
此处的店员与前作有所不同了，将是王立魔术学校毕业两年的优等生，与玛莉时代的自然是有所不同，在此能获得建议吗？目前不得为知。

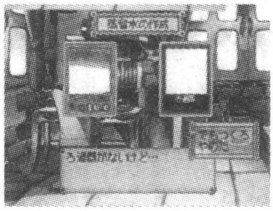


◀清纯可爱的店员。

道具作成的新机能

道具的制作本次有着极大的变化！前作中，大家可以根据相同的材料来制作相同的道具，而在本作中则不然，如果艾丽不拥有特殊或必要的器材，那么制作出的相同道具也会因为不同的品质而影响这些道具的售出价格。这样的话，很可能相同的道具卖出的价格相差许多，这一点需玩家们注意。





道具作成失败

全新的机能，本次道具作成失败后将成为“产业废弃物”，这会影响艾莉的成绩吗？



同样道具相差的价格很大



冒险中的POWER UP



为了取得必要的材料，进行冒险是工作中的主要任务之一，本次在冒险的系统上有了许多的强化。最为值得注意的是“天候”的引入，因为天气的变化，会使得作战中魔法的威力产生巨大的变化，例如：于干燥的晴天使用火魔可使威力提升，而于雨天则可能没有任何威力，战略性的变化可使得游戏可玩性加强许多。

天气的变化会给作战带来意想不到的效果！



其它变化





其它方面也与前作有不同之处，最为重要的这飞翔亭的变化。前作中道具及材料的收集工作的介绍所，并且可以查看要获得的道具及材料的必要资料。本次加入了可于此处查询己方拥有材料及道具的资料的功能，而且还可以同主人交谈获得工作学习中的一些情报，这样对初学者而言，可以说有着极为重要的帮助。

PROFILE

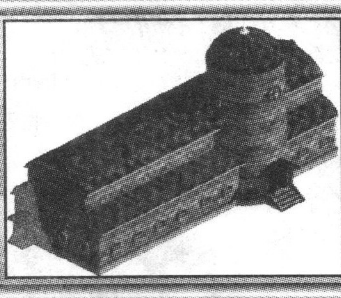
在学校中已经取得了优秀成绩的学生，对艾莉有着很信赖的关系，在工房的工作与生活中给予艾莉帮助。



PROFILE

与艾莉属于同时入学的学生，对艾莉有着很强的嫉妒心，在以后能否改变这种心态呢？





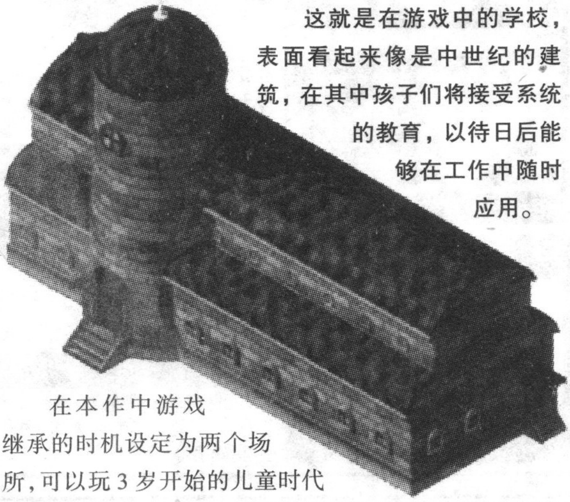
WORLD 2 ~共和国物语

厂商:Riverhillsoft 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1999年春

想建造自己理想中的国家吗？来本作中体验一下其中的乐趣吧！

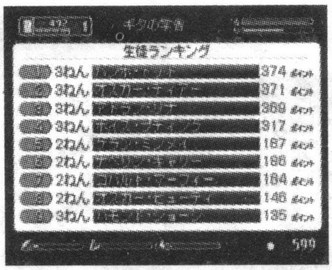
最高发现的5个情报的验证

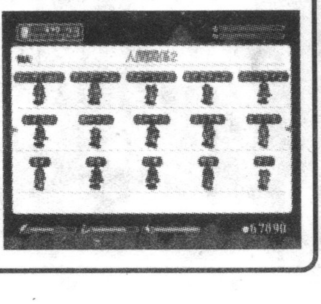
实现儿时的梦想



这就是在游戏中的学校，表面看起来像是中世纪的建筑，在其中孩子们将接受系统的教育，以待日后能够在工作中随时应用。

在本作中游戏继承的时机设定为两个场所，可以玩3岁开始的儿童时代的生活。而且本作中还可以入学，可以实际接受教育。学校内备有一个大的教室，学生们在那里从教师处了解プルト共和国中的各种各样的事情（并于得到出店资格的方法和那些建筑物的建筑过程以及贸易时需要掌握的知识）。当然与我们的现实世界同样，有些学生有着迟到及缺席的概念，过于厌学也许当不了好公民（当然这主要看玩家自己的发展方向）。另一方面，扮演儿童可以看到自己儿童时学习的情景，还可以体会父母如何把自己的孩子带大的。玩时要把有利于孩子成长的物品交出，让之带到学校去。而且，在本作中大人也可以去学校，可以观看孩子在上什么课，让夫妻们一起去吧！

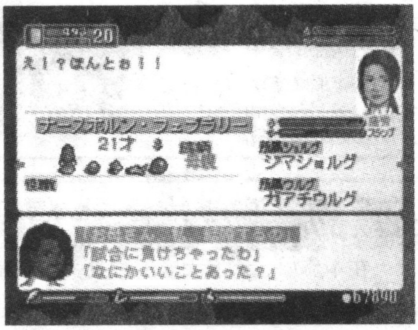




重要物品藏在壶中？

在前作中，为了在自宅中保存物品而准备了“物品箱”。玩前作的人会知道，这个道具有一个不利之处。这就是自家人会随便取出物品。因此在本作中，希望“自己专用的‘物品箱’”的人一定很多。但是，现在实现的可能性很低，可能还是一家一个。

但是右下的壶是干什么的呢？现今所了解到的是其象有什么效力，而且还不知道大小有多少，对于个人来说，收拾物品的场所是“物品箱”，隐藏物品的地方会是壶吗？

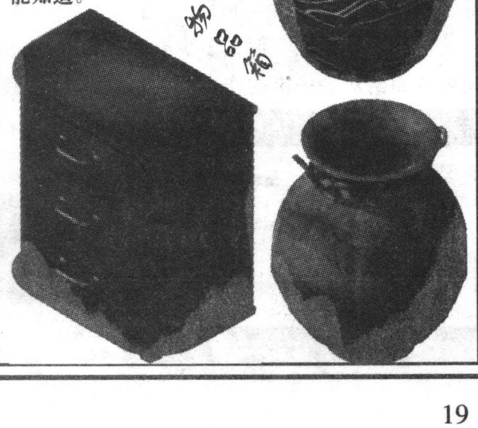


▶游戏的界面基本都应用这种形式，通过图中大家可以看出，基本上所有的资料都在表中有着详细的显示，这正是这部作品能够吸引许多玩家的原因之一。

在作品中登场的物品箱及带有神秘色彩的壶

作为储藏物品的物品箱在前作中是不存在多种形态，本次的壶可能也带有物品箱的效果，这可能只有在游戏发售的时候才能知道。

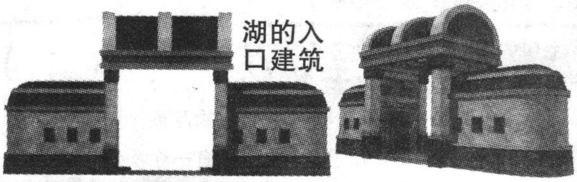




这个建筑是?

本作中的亲舞台是国家西部大半面对大海的自然丰富的海洋都市国家——プルト共和国。毕竟是称为海洋都市，地图上许多建筑都与湖或海相接。下面的两个建筑也是称之“湖之入口”的建筑，看文字就知道是建在プルト共和国内的湖之附近的。在湖内是否可以用游泳锻炼身体呢?

另一个タラ港的建筑大概应在前往プルト共和国时访问的场所，是否可进入还不清楚。





▲港口虽然是商业效果比较明显的地点，但是在这里开店是要有规定的资格。

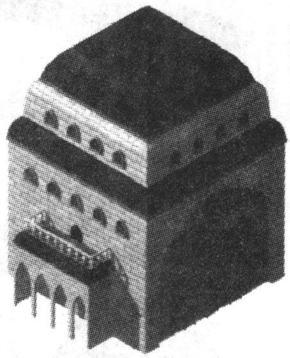


►作为港口的建筑物，很有水边建筑的特点，其作用目前还不得为知(反正不是灯塔)。

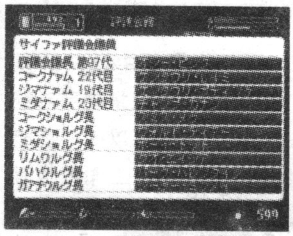
导入议会制的プルト共和国

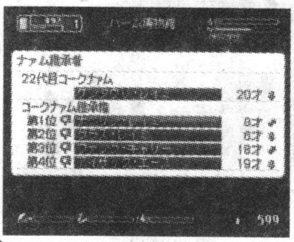
与国王制的オルルド王国不同，プルト王国由10名代表商谈国家政治。该国也有个称为サイファ评议会议长的国家最高负责者。但是不存在每隔几年更换议长的任期。即使国民们不满之声很高，也可以一直当议长到死。

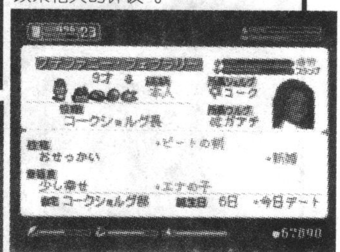
但是，国民的不信任感高时，每年一度在サイファ评议会馆各代表集中，讨论是否更换议长决定不信任案。



▲评议会馆，在此有9名评议员，每天将进行国民生活与国家经济政策相关的评议 。





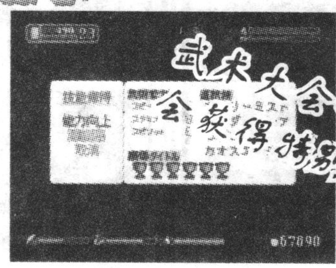


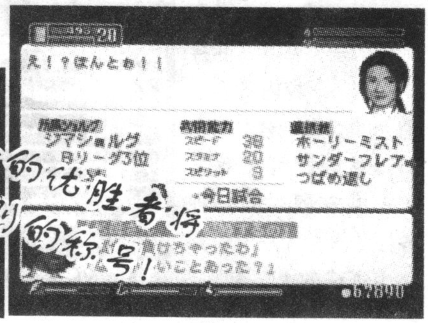
▲能否获得人民群众的支持，将是要进行国民选举前的关键，通过情报可以了解。

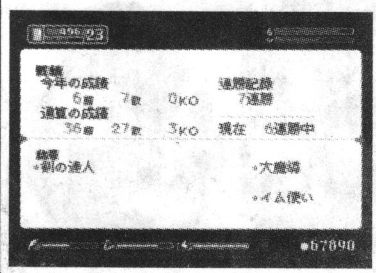
充实的各种武术大会，得到称号!

在本作中，武术大会的种类大幅度增加。首先是决定各类武术冠军的コーク杯(剑术)、ジマ杯(体术)、ミダ杯(魔术)三种。接下来是获胜奖品是イム的イム争夺战，还有可以给对手比平时伤害力更大的短期决战型的シニア选手权，此外还有只有各大会的冠军才能参加的Dragon drop杯，共计6个大会，1年办两个3年为1周期。

还有本作中比赛形式多少有些变化 ，比赛时间为0而给对手一定的伤害的话，会以KO获胜。





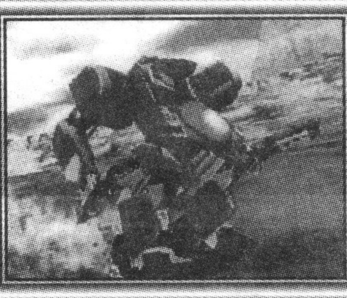


◄对战时的必要情报。



◄这是训练剑术所用的训练所，当然在此只能提升剑术的经验值。





GUNGHO BRIGADE

厂商:TOMY 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年冬

带有作战中动画生成系统的战术SLG将会在今冬给你窒息的压迫!

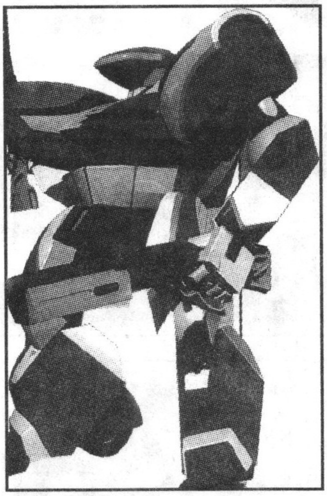
自动动画生成系统~最为真实的画面再现



射击战、格斗战,战斗中各种不同的场面都会被本作中带有的特别系统——自动动画生成系统真实的再现出来,玩家所作的一切会在动画生成中出现,这可能正是本作的最大魅力!是否想作成自己的作战?那么本篇将是初学者必读的。



在残酷的战斗中,为了与同伴们生存下去……



在GAME中主人公指挥的部队将乘各人专用的机体——マシンレッグ出战,与他们作战的将是不明身份的机械生命体,在全部的20话对决中,主人公将完成最终的任务。于战斗的同时,本作的故事将同时展开,究竟机械生命体有着怎样不为主知的内幕呢?这一切只有在GAME中才能了解。

下文的介绍中将首先对作品的流程进行简介,随后是对GAME最为重要的部分——战斗作详尽分析,而游戏中的四个要点也将有所披露,以便于玩家在拿到此作时更易上手。

主人公专用机体 マスタング

在故事的开始,主人公在战斗中将使用其专用机——マスタング,目前并无此机体的具体数据,只知道本机体各方面能力均很高。





战斗与故事同时展开 GAME的简单流程

GAME的开始就像是一部影片的开始,给人以欣赏影视作品的感觉,而且再加上自动动画生成系统,使得作品影视化程度更为突出。

1. OPENING MOVE 与主题歌一同有着动画的登场。

2. STORY 进行必要的故事情节交待,并且立即将展开战斗。

3. INTER MISSION 装备变更的时刻,战斗前最终准备。

4. BATTLE 与机械生命体的战斗开始!通过己方的指挥要取得战斗的胜利,但是要注意有时一关有不止一次的战斗。

5. STORY 进行战斗后的故事情节交待,此处的交待最为重要,是故事向后发展的主要阶段。

6. ENDING MOVE 战斗终了后进行的终了演出,目前设定动画再生于此。

7. INTER MISSION 新的机体入手,进行再次战斗的准备时段。



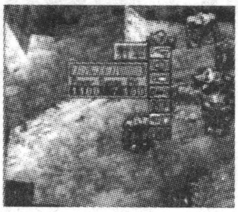
展开极具迫力的战斗 由自己来导演精彩异常的对攻战

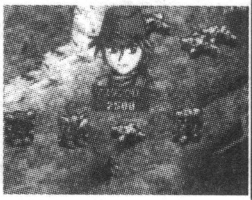
战斗的开始，也就是自动动画生成系统的开始，这时玩家的每一个指令都将影响到后来动画的播放，所以任务的安排要小心谨慎，以免在之后的播放中出现“败笔”。当然也不能太紧缩阵容，单一角色闯入敌阵，左冲右杀还是很有“霸气”的。

■独立的系统——全新感觉

BATTLE点评

游戏的战斗中，敌我双方的回合制是不存在的，本作采用了目前在家用游戏机中较常用的半真实时间制，指令下达后双方即陷主了混战之中，因此在开始的战斗安排上，要求玩者能作到纵观大局，并且可以随机应变。



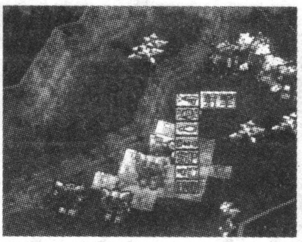


◄▲敌全体行动的预测，在广大的视角范围内能够洞析敌方的举动。

1. 己方全员命令发出

战斗中向队员下达的指令很多，例如最为常用的“移动”、“攻击”等等，种类多种多样。这样多个指令的组合使得战斗更具有真实性，战斗方式也更为自由。





▲►将敌方引入自己的攻击范围为取胜的方法之一，集体的射击威力是十分强大的。

2. 命令终了

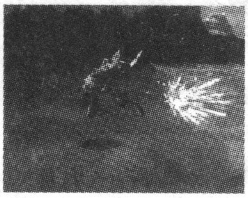
如果玩家认为给各队员的指令下达完毕的话，选择“プロット終了”便可进入到战斗中去，在选择此项之前必须再次确认各队员的指令是否下达及是否合理，以防万一。



3. 敌我双方大乱斗

战斗开始，双方随即进主乱斗形式，这时即时演算的动画将会出现，并且保证随时绝妙的视点进行追踪，这具有极大迫力的演出将一直持续至战斗的终了。当然大家观看战斗的同时，也不要忘记把握全局的战况，以免被对手有机可乘。





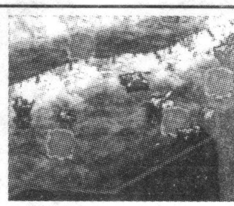
▲己方的攻击开始，通过动画来看仿佛所处的环境十分危险。



►COM给的视点具有很好的观察性，通过声音便可分辨敌我双方。

4. 战斗终了

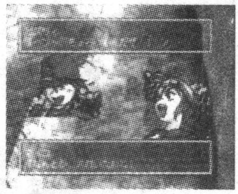
在战斗中，如果将敌方消灭(敌全灭或指令敌人击倒)或是完成必要任务则立即进入终了画面，退出即时演算动画，这时便为战斗终了。



▲复数的敌方击倒，战斗开始对己方有利。

5. 任务终了 或GAME OVER

基本上大家在战斗终了后，都会对任务终了，不过如果被敌人全部消灭或任务未完成，则会为GAME OVER。



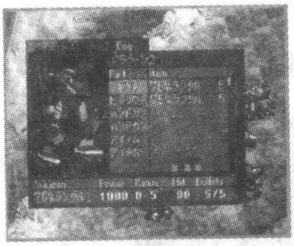
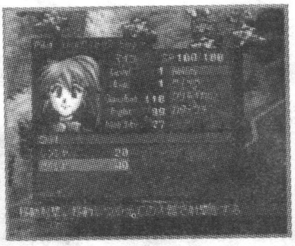
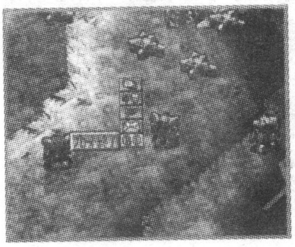
▲将敌人全灭，自然是作战的乐趣。

STORY

在未来，人类已经开始向地球以外的行星进行移民计划，火星是人类居住较多的行星之一，在火星上有着机械战士的格斗竞技比赛，主人公就是热衷于此的一个青年人(G高达、多蒙?)。这时突然有机械生命体进攻火星，主人公他们随即被召入了人类联合军，驾驶他们的机械战士开始了征战……

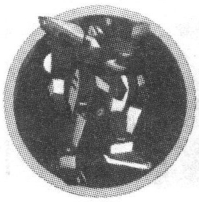
介绍关于本作的4个要点及特征

对于本作的战斗，除了拔群的临场感以外，关于战斗及战略仍然有着极多迷团，这里介绍的正是4个与战斗有关的要点，以便于大家能先有所了解。

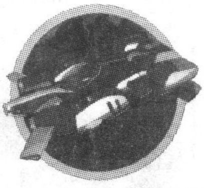





1. 自由度极高的装备

战斗前的整备最为重要，可以说决定着能否胜利，这里公布战前的装备：己方的各种武器种类繁多，但在一般情况下都可以进行装备，而且可以任意组合，自由度极高。前线战斗型，与后方动摇型将由玩家自己来定义，多多思考再来确定每关的攻略吧！



▲在游戏后半才会登场的可变形机械斗士，目前来看属于泛用机。



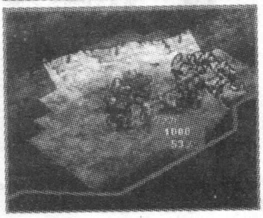
◀此机体的变形状态，这样来看火力减轻了不少，但速度上升。



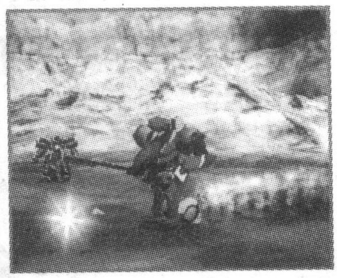
▲这是目前能够了解到的泛用机可以使用的武器装备，虽然都属于枪械类，但是攻击方式多种多样。

2. 作战无限制！极深的战略性

复数的敌我双方同时行动，这种组合的行动要求指挥者拥有极高的统筹力，同时队伍中的成员进行援护射击或集中射击，战斗中为各各击破或集中消灭，这也要看玩家的安排，同时电脑AI也很高，想要对付COM细密的战略，玩家不拥有极高的战略攻守方针是不行的。

▲敌方的攻击已经使己方成员处于危险状态。

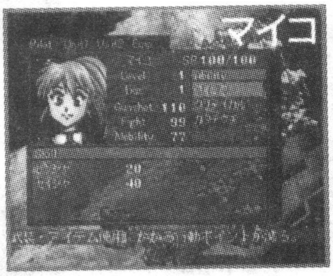


▲在战斗中的撤退可以使得敌人被引入己方的包围。

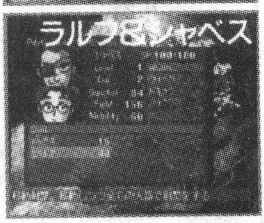
3. 多彩的特技

队员们乘坐的机体，除了可以进行正常的攻击外，还可以使出多彩的特技攻击，当然这种攻击是要消费SP值的，消费越高战斗力就高，效果也越明显。角色们的特技，都不相同，主要是以角色们不同的性格为基准设而出，拥有火爆性子的角色自然拥有前线上极高的战斗用特技。





▲仲间持有的特技，活用才能产生特别的效果。



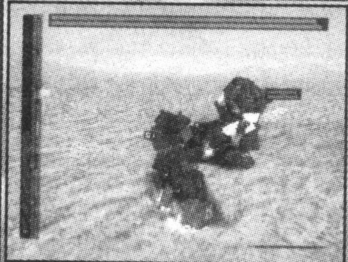
▲特技不同，他们在战场上的位置也会有所变化。

4. 战斗中的注意点

与其它SLG相同，在战斗中依然存在对新仲间的说得，而且也有着各角色之间的交谈，这也会导致故事向不同的方向发展。而且于故事的后半，还会有新敌人及新机体的出现，下图为新机体出场的MOVE，那么故事的后半有着怎样的发展？



▲经过了艰苦的战斗，但是敌方的增援部队依然出现。



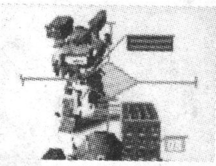
装甲骑兵

厂商:TAKARA　机种:PS　类型:ACT　媒体:CD-ROM　发售日:1999年春予定

经过全方面的改良,本次的"装甲骑兵"将给ACT类带来对战的感觉。

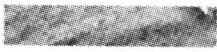
全部的改良点一览

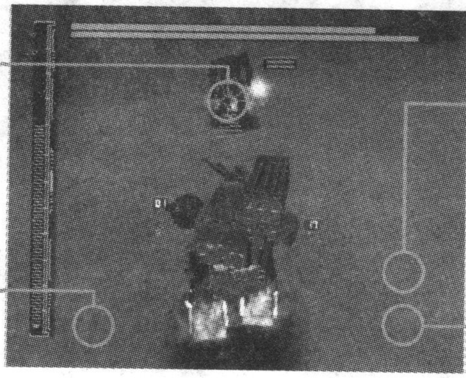
前作《青骑士的物语》想必大家都已玩过了,做为机械人的过关ACT,游戏的创意让不少的朋友惊叹不已,机械人的任意部件的装卸,及细致的改装画面和极为详尽的数据,却是其它过关ACT以至于机械人SLG的所不能比拟的。本次的"装甲骑兵"挟前作的热卖而来,在强化了众多要素后,将再次震撼PS的玩家。

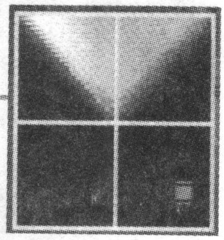


▲枪械瞄准的准星,一旦套在对方身上,只要射击便可击中。

▼带有质感的地面。





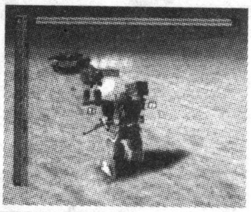


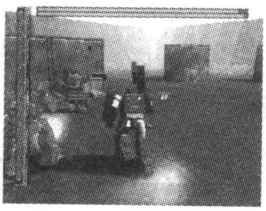
▲雷达的表示,灰色部分为机械人的视线范围。



▲敌人接近便出提示。

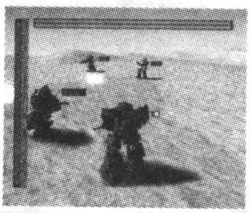
2 PLAYER VS BATTLE

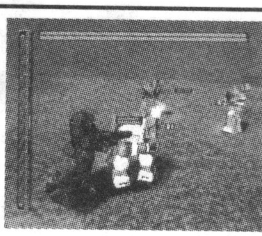




在作品的最开始公开期间,曾传闻本次的玩家可以二人同时参战,通过目前的最新资料,这一点得到确认。在同一画面内,己方可有两机同时出战,耐久力可用两仲不同的颜色显示,同样敌方的敌人耐久力也会用不同颜色表示。

2 PLAYER VS ENEMY





与前作不同,本次会有敌方复数机体于画面上出现,相比之下比前作有着宏大的感觉。双方的大混战使得本作的作战难度将会很大。这里期待着己方两机能互相伤害,这样才会有真实感加入,另外武器射击时不知有没有弹壳的飞溅。

其它变化

除了对机体本身的各部分改造,还可以给机械人的身体上绘色,这比前作细许多,在涂装及上色部分上,也显得十分优秀,本次的于机体上涂文字的内容也加入了大量的要素。本作机种的设定为大河原邦男,熟悉"机动战士高达"的朋友们一定会对这个人物有着深刻的印象,在本作中,大家还可以再见到大河原邦男的另一种风格。



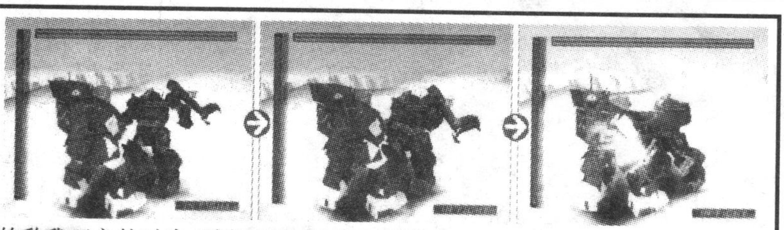
格斗



榴弹

BATTLE EFFECT

最后的战斗出演、格斗用武器及射击用武器进行战斗时,玩家可以在专用到第三方的视点,这时敌多双方的勇姿将透过PS优秀的光影效果表现出来。在图中为格斗战时的连续动作,在雪地中的敌我双方的对决,雪花飞溅,效果十分明显。





宠爱

厂商:NEC　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:1999年1月28日

优美的人物设计以及全新的游戏方式,已经让诸位玩家坐不住了吧!

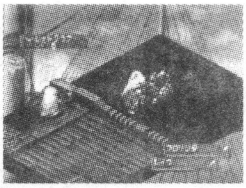
天使力所能及的事

1. 提前的予定决定



1回合(相当于地上界3周时间),将天使的协力者"妖精"的行动进行予定变更,关于天上和地上界时间变化希望玩家应该有所注意。

2. GAME的进行



游戏的进行按天使、妖精、勇者为顺序,玩家的安排一定要注意前面所提到的时间不同,上图中已经为勇者的开始,并且开始了工作。

3. 妖精的结果报告



妖精执行"探索"的场合,探索的结果自然是由随机产生的。探索的成功,自然有成功报告,失败也有失败报告,而且还有可能受伤。

4. 地上界



如果有合适的人选(勇者候补)发现,天使自然要亲自考察一番,由天上直至地上界,此行动完成后便再次返回第一个行动。

OPENING

这是一个美丽的世界,而危机也在这里潜伏着。勇者的任务自然就是为人们解除那些危机,选择勇者人选的天使将会在众多的候选中进行怎样的选择呢?





And So On

选择勇者的天使(行动自然依靠右侧图中的选项),将指引勇者将美丽的地上界的危机解除,拯救人类是天使及勇者的责任。游戏者所使用的天使,住在天界的最下层,在这个最为接近地上界的地方,可以清楚的了解地上界的许多变化。而且地上界的地图在这里也可以确认,并且还能进入系统之中及SAVE。



1. 予定确认

地上界守护为己任,安排妖精去执行必要的行动,那么天使的行动将会怎样进行呢?

天使的予定

A 待机

在自己的地域渡过一段固定的时间,在此可以看到地上界的全部行动,但不能进行任何的判约地上界事态发展的事情。

B 天界

是天使所居住区域的上一层,在这里天使可以求得必要的帮助,不过于此是不能看到地上界的任何发展。

C 勇者

选定的勇者不仅可以看其成长,还可以帮助他进行工作,当其面临着危险事件时,天使可以帮助他,甚至帮他战斗。

妖精的予定

A 休息

安排为自己执行任务而妖精进行休息,这样可以让妖精休整一样,也可以让战伤的妖精解消当前对行动不利的状态。

B 勇者探索

找出有着勇者资质的人类,这一行动可以说是妖精的经常工作,为了守护世界勇者看来不应只有一个。

C 事件探索

地上界的一些不明事件可以进行探索以便了解情,安排勇者去处理那些带有危险的事件可以让他们成长许多。

D 勇者

勇者成长是要在不停的工作及探索中完成,有时妖精可以加入行动中,在有妖精出现的场合勇者的HP回复由其担负。

2. 时间进行

行动的决定，之后便进行必要的实际的操作。基本上只有勇者才参加每场实际的战斗。

A. 待机

在不被妖精发现的事件中，妖精不能直接参与勇者的作战，选择待机可以观看全部的情况。

B. 天界

如果勇者不小心丢掉性命，可以到天界去向妖精的女王求助。

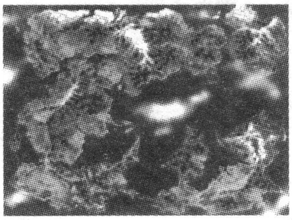




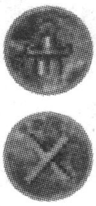




妖精的女王



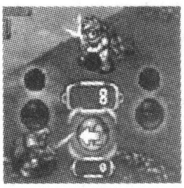
勇者所在的场所，就是由这个标记来表示的。



当妖精发现事件后，地点就由这个标志来表示。

C. 勇者的行动

勇者参与事件的解决工作，在游戏刚开始一定要确认解决事件的难易度，以免没有任何经验的勇者遭到灭亡的危险。



MEMO





设定终了自然就要开始地上界勇者的行动，妖精所能发生的事件基本都是由勇者来解决的，那么与勇者战斗的对手都是魔物与盗贼。勇者的能力上升主要是靠战斗的胜利，那么战斗的能否成功取决于什么呢？





BATTLE



战斗是勇者成长的必需，那么在如此多的战斗中怎样能使年轻的勇者变为成熟呢？怎样能使帮助勇者的精灵能够提升能力呢？这主要看在战斗中勇者水平，初期勇者的水平不是很高，有时躲开一些困难的战斗可以说是正确的选择。

3. 结果报告

妖精的探索如果成功，那么勇者就将要解决这一事件，可以通过妖精向勇者传达简单的情报。





每次的任务能否完成都将影响到勇者、精灵和天使之间的关系，游戏开始他们处于信赖关系。



●侦察

这是在执行任务前必须要作的工作，对于任务的难度通过侦察可以进行最为详细的了解。

●访问

一般都是在执行完任务之后确认一下自己能力的上升。

①任务

执行天使安排的任务

②会话

与天使及精灵交谈

③赠物

增加忠诚度的工作

4. 地上界



久远之绊

厂商:FOG　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年12月3日

一出轮回转生的悲剧将在这个冬天深寒的气候里点燃一把炽烈的情火。

漫长物语的视点由《久远之绊》的魅力向你迫近

故　事

主角是一个平凡的高校生,而在最近,在他的身边不断发生一些不可思议的事件。

新的学期开始了,在学校中出现了很多新面孔,而当中有一个转校生,引起很多人的注目,是一位名为“万叶”的美少女,但是她的来历就如谜一般,到现在还没有人知道她的过去。而在主角身边依然不断发生一些怪事,他每晚都会梦到一些古怪的梦,在梦中他梦到在自己的心灵中刻着“暗之王子”这一种力量,但是由这一种力量引发出来的事情,他是不知道的……





分为三章的剧情流程

第三章　现代→幕末→现代

第二章　现代→无禄→现代

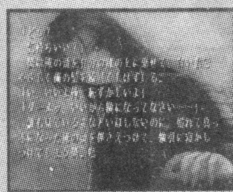
第一章　现代→平安→现代

延续了四个时代的浪漫传奇

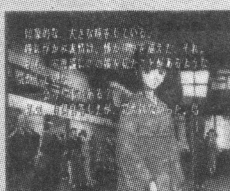
【现代】 被恶梦与现实困挠的主人公目视着神秘少女高原万叶走近自己的身边,却未曾想到由此被带入离奇命运。



【平安】 安倍鹰久,一名见习阴阳师。在一次追捕猎物的时候,于森林中遇上了萤,平安篇围绕着他们的爱情由此进行。



【元禄】 在元禄篇,主角成为一名叫池田真之介的画家。沉浸在元禄文化气氛中的他,遇上了一位青楼女子…



【幕末】 这是一个杀戮的时代。葛木信吾,一个终日以剑为伴的保镖,受冲田总司之托保护零,由此开始一段悲恋。







物语角色关系介绍

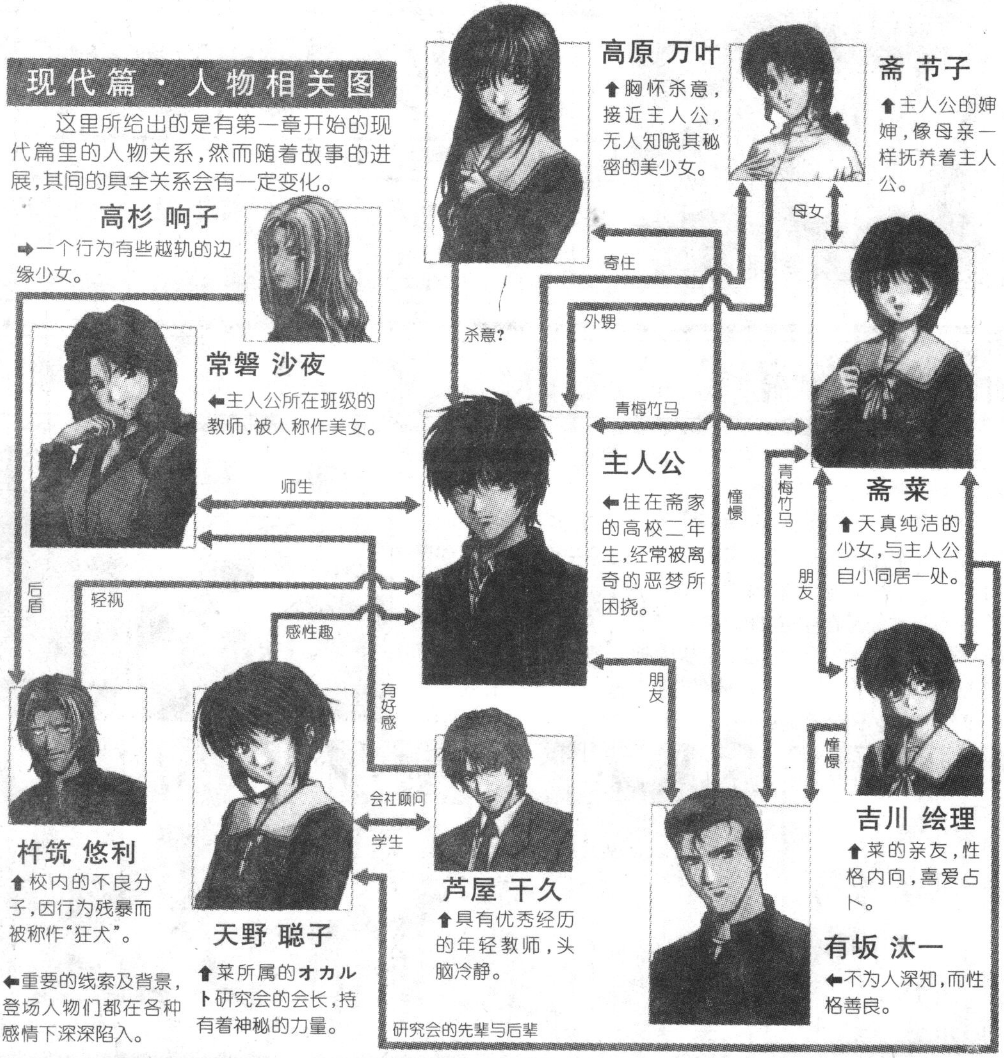
在本作的每个时代的剧情里，都有许多具备不同个性的人物登场，比此间的关系也比较复杂。由于“久远之绊”的故事是围绕着现代而展开，每个时代出现的人物也与现代篇中的角色有着宿命般的联系，因而了解现代篇人物的关系有助于理解其余几个时代。旁边所给的即是现代篇的人物关系图，通过阅读此图可以让你大体上了解本故事。



⬅重要的线索及背景，登场人物们都在各种感情下深深陷入。

现代篇·人物相关图

这里所给出的是有第一章开始的现代篇里的人物关系，然而随着故事的进展，其间的具全关系会有一定变化。



2大要素 剧情分岐 战斗

ES无意识选择系统







在故事进行途中会有选择肢的出现，本作的剧情推进依靠着主人公“无意识回答事件点”，除了选择之外，还得注意一下主人公平时的行动。

两种类战斗场面

本作登场的战斗场面一般有选择肢而决定其攻击方法，但也存在利用法术的另一种。



⬅通常的战斗是通过预测敌人行动来选择怎样攻击，而当攻击落空时，则会使自己受到伤害。



➡临场感超群的法术战斗。在一定时间内由随机所给的符咒法轮而组成一定的五芒星，由此捕捉并攻击敌人。



古墓丽影 3

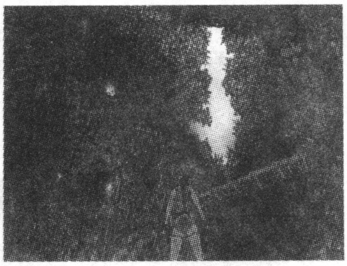
厂商:EIDOS　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD-ROM　发售日:98年11月(美)/99年2月(日)

受万人注目的动作明星劳拉·克莱弗特在今年冬天又开始了她新的冒险旅程。

五个世界的全新冒险

イベント 1 印度

加克尔科学调查会社的调查员不慎将据有不思议力量的石块丢失。受委拉博士之托前去搜寻。



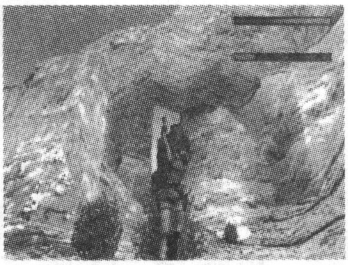
イベント 2 伦敦

在伦敦一所旧宾馆里调查时,受到隶属于化妆品公司的暴力集团的袭击,并遭遇其制造的怪物。



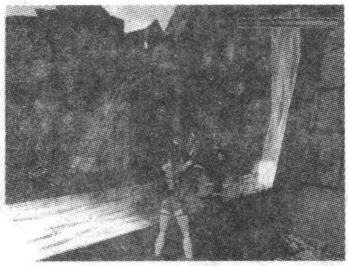
イベント 3 内华达

在穿越洛克山脉及沙漠时,正碰上51地区盗贼脱狱事件。一场围绕不思议之石的斗争在沙漠展开。



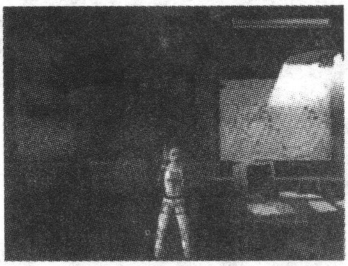
イベント 4 南太平洋小岛

当到达这里时,发现存在着一个神秘部族。在其村庄的巨大墙壁上还绘着四个不思议之石的图像…



イベント 5 南极

当取得所有的不思议之石后,劳拉又因一场暴风雨而被迫来到了南极,并解开不思议之石的秘密。



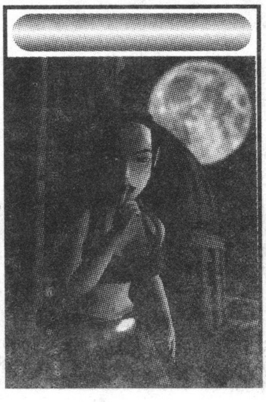
开场动画 公开





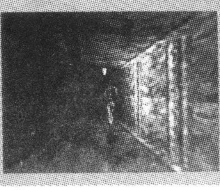






全面强化的演出视觉效果

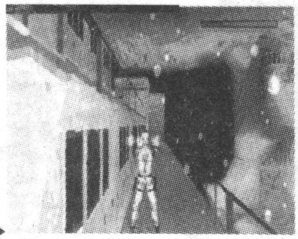
在3代中,画面的质素得到了全面的强化。由其突出的是,各种天气变化都在游戏中有细致入微的表现,如下雨降雪、风吹草地乃至空中雀鸟掠过、雪地留下的脚印等等,都达到了本系列中最真实的水准。

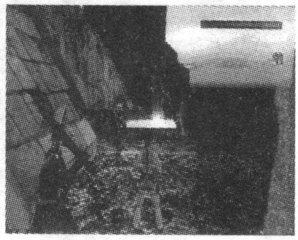


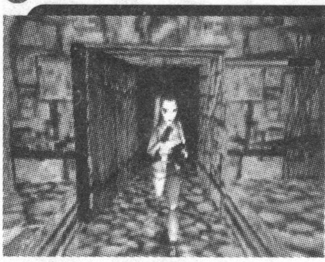


全能的女子冒险家劳拉

在前两作中，劳拉丰富的动作向来为人所称道。从一代的单纯动作发展到二代多种行动及交通工具的运用，“古墓丽影”系列的游戏性都在不断的加强，而在本作中除了继承二代交通工具的运用外，在人物动作设计方面又赋与了劳拉以各种新的本领。以下就让我们来看一看三度冒险的劳拉怎样用新技术来应付各种新的挑战呢？

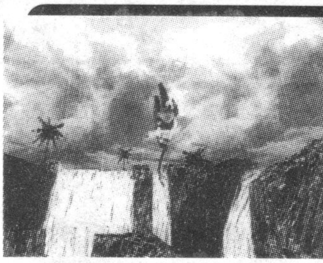






冲刺

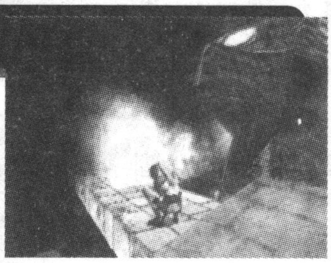
疾跑是“古墓丽影”系列最基本的行动方式。在本作中，除了以前劳拉那快速的前进奔跑外，还增加了一种冲刺动作。



跳跃

“古墓丽影”系列的传统动作，在本集里由于地型复杂程度的增加，运用跳跃的时机掌握也比以前有了更高的要求。

蹲

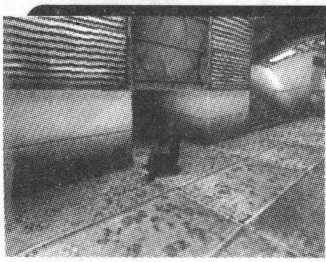


除了高超的跳跃能力外，劳拉也能用下蹲的动作躲避一些飞箭等的陷井及攻击，从而令游戏性更为增加。

射击

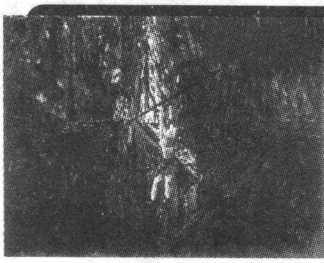


利用△键进行向敌人射击，劳拉所携带的双枪其射击角度在本作中又作了精心的演算，基本上不存在死角。



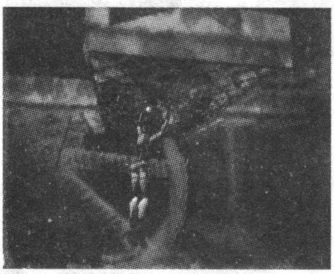
攀爬

在上作前滚的动作基础上，三代中在劳拉蹲下时候可以移动身体，在地上爬行前进。如图所示，可渡过一些缺口。

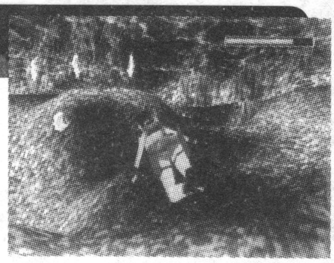


工具利用

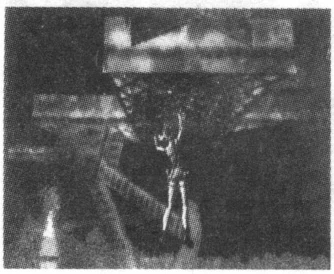
本作大大加强二代中各种运用交通工具的游戏进行方法。滑索、摩托、汽垫船、雪橇……还有什么呢？

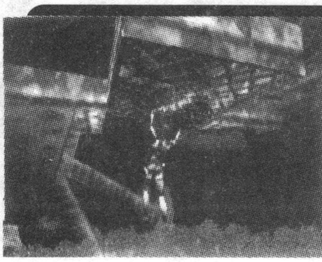


水中的攻防



在前两作中，劳拉于水中的行动非常有限，而在三代里除了继承二代的水中射击动作外，还可以作出防御的姿势。



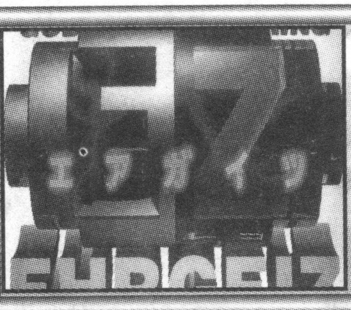


猴子荡

身手越来越矫捷的劳拉又在三代中学会了新的本领，即用手抓住天花板的网格物，而将身体荡向目的地。



劳拉·克莱弗特邀请你一块冒险！

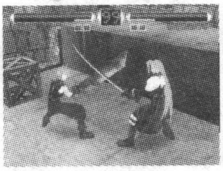


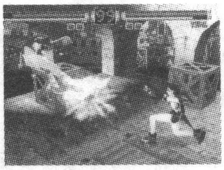
野心之战

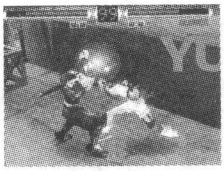
厂商:SQUARE　机种:PS　类型:3D对战ACT　媒体:CD-ROM　发售日:1998年12月17日

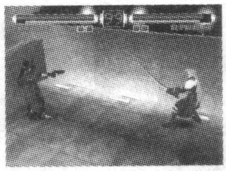
格斗+A·RPG的超级组合,由永远创新的SQUARE强力奉献。

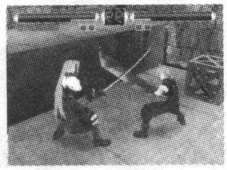
FFVII角色参战


CLOUD


TIFA


YUFFIE


VINCENT


SEPHIROTH

PS版"野心之战"增加了多种迷你GAME。在这儿所列出的是其一个总名:BATTLE BEACH。舞台是在盛暑的沙滩边,由"野心之战"的角色们进行三种类的竞技,基本操作是将按键连打,力求以自己最快的速度达到目的地。玩过体验版的朋友必定发现这种游戏在体验版中已经出现,而成品版则将单纯赛跑游戏的乐趣提高了更多。

下面所给的即是三种具体的迷你游戏类型。



⬅这里包含着BATTLE DASH、BATTLE FLAG、BATTLE HUR-DLE三种迷你GAME。如果对连打有自信的玩家肯定会尝试一下。

BATTLE DASH バトルダッシュ

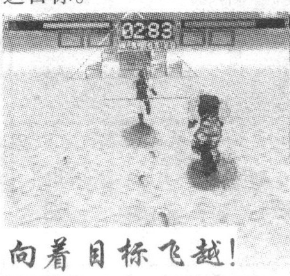
在BATTLE BEACH中最为基本的一种游戏方式,纯粹依靠玩家的连打速度决定角色前进的快慢。在规定一定的路线后,看哪一个人先到达地图所示的目标旗帜即获得胜利。值得注意的是,在竞跑的过程中双方都可以攻击敌人,以此造成自己的领先,因此如何在适当的时机向对手攻击也成为本模式趣味性的中心所在。



BATTLE FLAG バトルフラッグ

由扶下的状态开始向目的地前进,到达旗帜所示位置的红线处时,角色便将尽力向前扑出,根据速度及用力的大小而决定双方谁先到达目标。







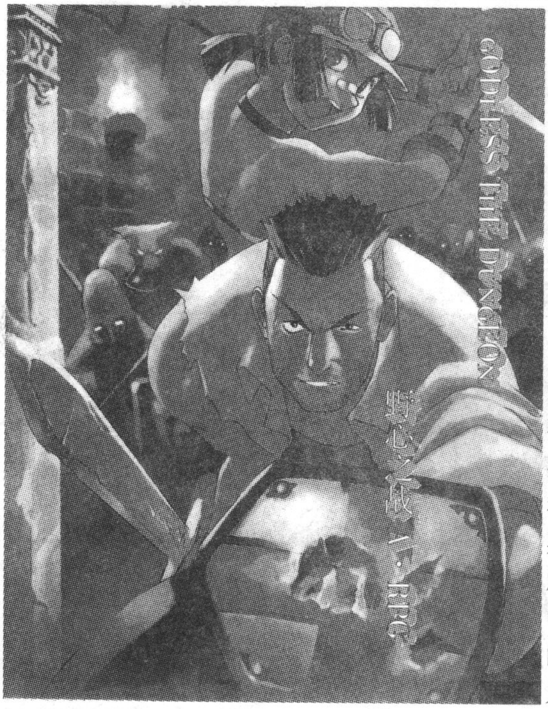
向着目标飞越!

BATTLE HURDLE バトルハードル

与BATTLE DASH同样,通过连打使角色加速,向着地图上的目标前进。但与上一模式不同的是,在前进过程中路上还存在着各种各样的障碍物,在接近时也要通过按键的连打使自己控制的人物避开。本模式可说是在迷你游戏中最为复杂的,在互相攻击时还得注意脚下,因而,本模式亦是在迷你游戏中趣味性最高的一作。

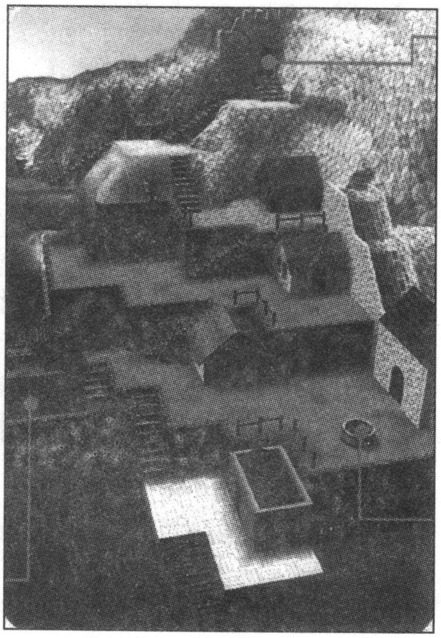




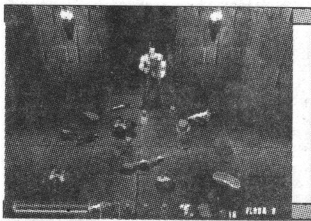
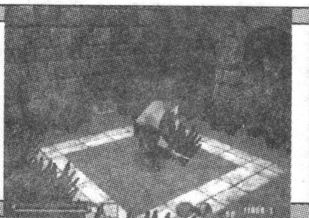


在 PS 版的“野心之战”中，SQUARE 不但保留了“TOBAL”系列广受欢迎的迷宫模式，并将其升级为较正统的 A·RPG，相信此款作品又能大获成功。

“GODLESS THE DUNGEON”是一个剑与魔法的世界。阳子父亲、科学家增田光司与他的助手 CLAIR 为了探究沉封在地底的奥秘，而来到了一座存在异次元的山村，向着地底迷宫而去。在迷宫中，他要接受各种魔物的挑战，而拯救村中的人们。

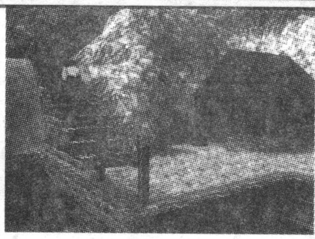


平凡的村庄就是冒险开始的舞台

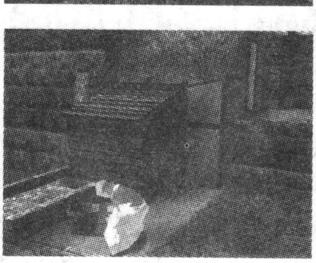





由山村开始的冒险历程，这也是整个游戏的中心地点，重要的信息也都在这里获得。值得注意的是即便在村庄中，也存在着一定的隐藏地点。



村庄中一定有人们生活着，除了向他们打听情报外，一般 RPG 游戏中拥有的武器店和防具店、道具店也在本作中出现。钱币及物品价值的概念也一无遗漏。



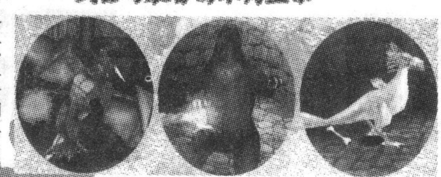
在山村中还存在着一口奇怪的井，可从中突入，难道这也是一个迷宫的门户？在井底，由于阶梯地型的存在，因此，在行动时必须特别注意。这其中的秘密也要靠玩家来揭开。



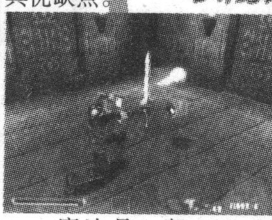
在本 A·RPG 中，角色更换装备都会在画面上直接显示。不同的武器装备因性能不同，也会在攻击防御时于画面上显示出其优缺点。



武器与装备的不同显示



各种魔物阻碍前程

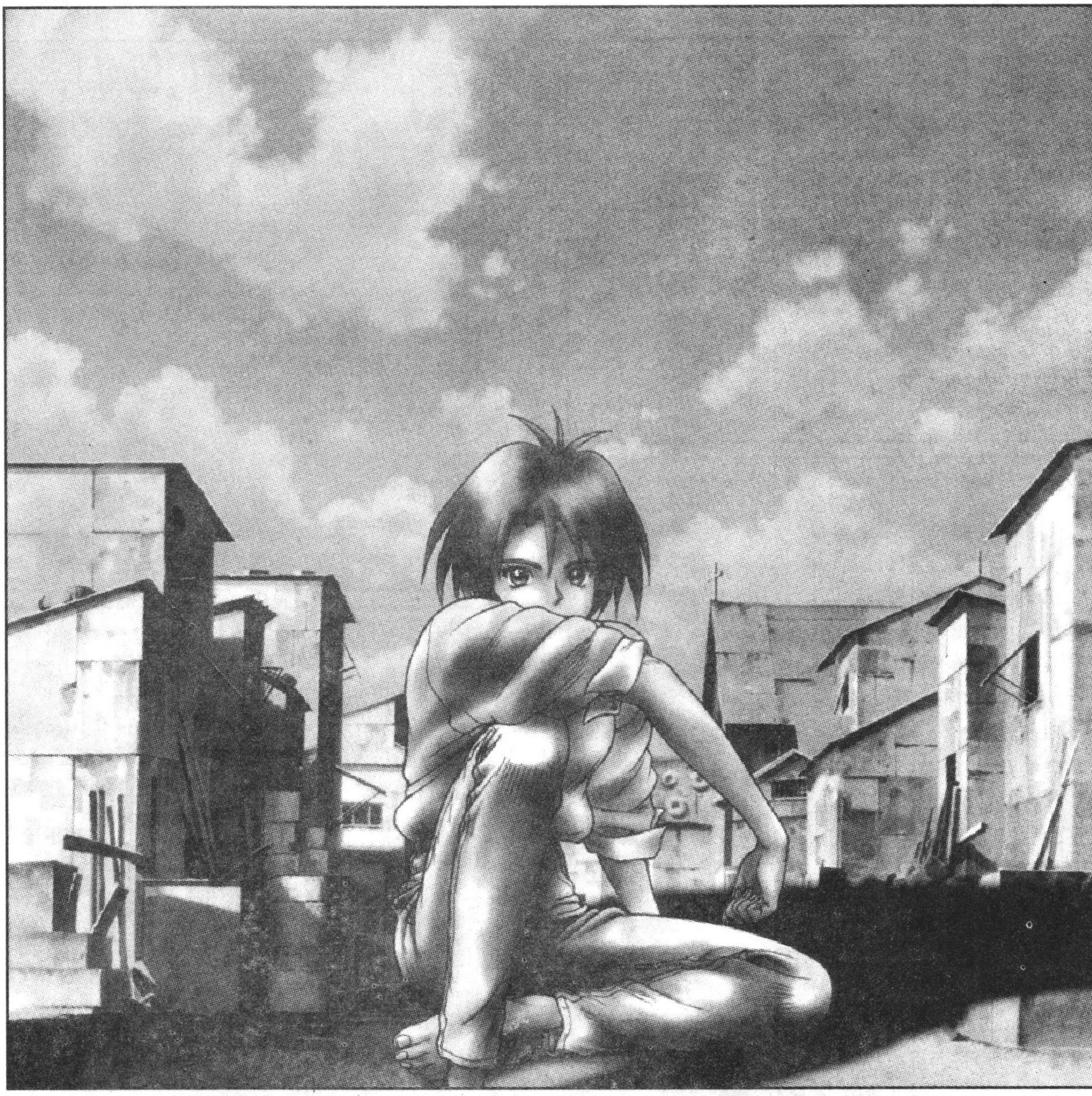



魔法是一般 RPG 不可或缺的要素，“GODLESS THE DUNGEON”作为一个标准的 A·RPG 自然也具备。炎、雷、全体魔法等各种属性的魔法也使本作的游戏性得到全面提高。

电子游戏技巧

完全攻略



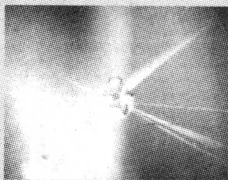


热销游戏攻略的大公开

火星物語

机种:PS　厂商:ASCII　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:发售中

超越时空的状大STORY

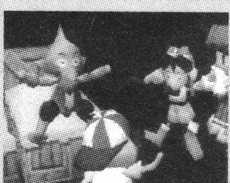




《火星物语》是以弗勃斯、克丝、安沙三人所在的时代而组成的状大的冒险活剧,玩者要跨越数百年的时空以时空转移的方法与古代、中世中的同伴一同冒险,在故事中弗勃斯(少年A)遇到了许多愿意帮助他的同伴,有悲欢也有离合,这些在游戏中都有深刻的描绘。

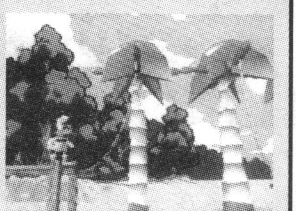
爆笑的即兴表演





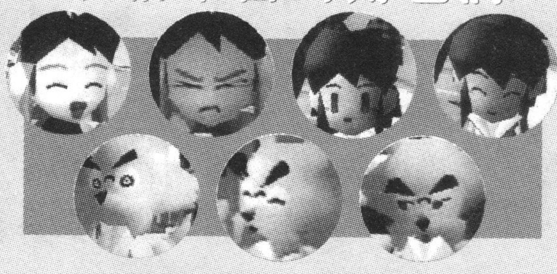
由于本游戏改编于日本同名广播剧,因此每位重要角色都有声优为其配音,另外原广播剧中的爆笑气氛也被游戏中的人物即兴表演出来,其中的笑料是很多的,随着故事的不断发展以及新人物的逐渐登场玩者可以体会到这些人物在游戏中的精彩演出是多么的"可笑"。

可以玩到许多迷你游戏



在《火星物语》的进行中会遇到许多迷你游戏,在这些迷你游戏中有一些是可以随SAVE保存下来以便以后继续玩。而有一些迷你游戏则是穿插在游戏中的情节,通常这些迷你游戏是只许成功不许失败的。

表情丰富的角色们

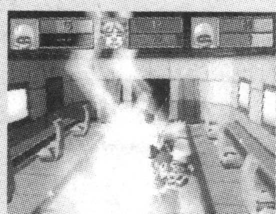




虽然游戏中的人物全部以多边形来表现,但是人物的表情却是多种多样的,他(她)们会依照喜怒哀乐来不断改变自己的面目表情,玩者可以从中看出每个角色的心理变化以及故事的发展。

崭新的战斗系统





在本游戏中战斗系统与以往的RPG游戏有很大的区别,在指令选择方面可以对角色下达攻击、特技、风以及使用战场上的物品等指令,由于多了使用战场上的物品这项指令使得以前单调的战斗更为有趣化。

在战斗中投掷战场上的石块、木桶、炮台等物品也可以对敌人造成伤害,有时这种方法的使用比特技以及直接攻击所呈现的伤害效果还要大,同时它又可以弥补在特技值不足时的被动状态,因此在战斗中应视战斗环境来部属战斗方案。

游戏中的 8 种战斗指令

各个角色在战斗中用以下的指令来控制，当决定了指令后在角色行动之前还可以根据战况将其撤消。



攻　击

接近敌人用自身装备的武器直接攻击，由于需要移动因此行动速度是要点。



风

招唤不同属性的风来攻击所有敌人，每使用一次消费风玉一个。



移　动

在战斗场地中指定一点进行移动，这可以避免我方角色缠在一起。



オブジエ

利用战斗场地中的物品(通常是炮台)来攻击敌人。



防　御

使角色伤害度减轻，但要注意如不对其进行其它指令则会一直处于防御状态。



投　掷

令角色捡起战斗场地中的某些物品来进行投掷攻击。



特　技

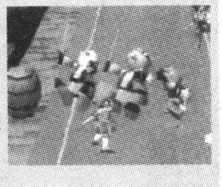
魔法、剑术、忍术、道具的使用，有些则不受使用回数限制。



道　具

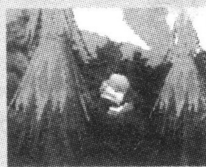
使用回复道具令角色的异常状态以及 **HP**、**AP** 进行回复。

用物品来投掷敌人



在战斗场地中经常会出现一些可以投掷的物品，当角色离敌人较远时便可以利用这些物品来投掷敌人。

使用工作指令(オブジエ)



在战斗场地中可以利用此项指令来开动炮台以及推倒一些建筑，以便达到攻击敌人的效果，请注意这一点。

投掷己方角色



虽然可以利用移动指令进行接近攻击，但由于受到角色行动力的限制不会很快，因此便要利用"投移动"。

让我们来借助七色之风的力量吧！

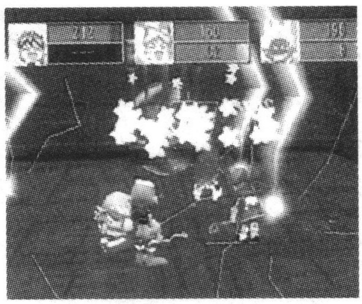
与风成为朋友吧！

在游戏开始时主角并没有风的力量，随着故事的发展当蓝色的风多次救助了危难时的少年 A 后便成为第一个可以使用的风，在这之后主角经历了古代、中世、未来几个时期的情节后终于可以令全部七种颜色的风成为仲间。成为了传说中的风之使者。



强大的风之力

以人的姿态出现的七种颜色的风，其本身都具有超乎人们想象的特殊能力，在战斗中当他们被呼唤出来攻击敌人时所呈现的力量是巨大的，另外有的风虽没有攻击力，但它可以完全解除己方的异常状态以及回复体力值。当每使用一次风之后便会消费一个风玉。





赤の风

是克丝及沙斯克最初使用的风，以火焰攻击敌方全体角色。



蓝色の风

以绝对零度的冻气攻击，是弗勃斯与安沙最初使用的风。



黄色の风

看上去有点阿拉伯人物风格的风，可解除己方异常的状态。



紫の风

外表是贵公子风貌，攻击时以锋利的风之刃攻击敌人。



橙色の风

以钢铁的肉体作为武器攻击敌人，其实力强劲无比。



绿の风

可以完全回复我方全员的 **HP** 值。



青の风

以强力的电击魔法攻击全体敌人。

火星物语基础知识

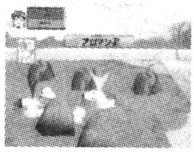
check! 1 用オブジェ指令开动某些机械

在有些战斗中场地上会有炮台等一些可以开动的机械，此时只要按 **L2** 键就可以简单的将光标移动到该物体上，这样就可以确认它们的位置了。



check! 2 与不同距离的敌人战斗的要点

在发生战斗以后敌人与我方角色的距离是不定的，近距离的敌人可以用直接攻击，而远处的敌人除魔法外还可以投掷一些场地上的石块等。



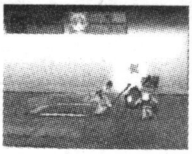
check! 3 尽量多的购买回复道具

在游戏过程中 **Shop** 是自动进入的，虽不能第二次光临，但可以在此话结束后进入商店补充物品，所以在游戏中遇到商店后要尽可能多的购买道具。



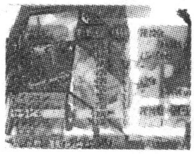
check! 4 考虑到动作的快慢再下指令

游戏中的某些敌人对魔法的防御力是很高的，这样的敌人通常要用直接攻击来解决，此时就要求我们事先考虑到角色的行动力再下指令。



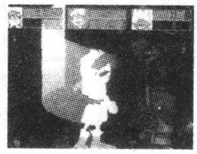
check! 5 购买魔法玉令魔法快速领悟

在商店中会出售一些魔法玉，由于使用魔法的人物不能以升级来获得魔法，因此就要赶快将这些魔法玉购入，以便能快速领悟这些魔法。



check! 6 回复药要提早使用

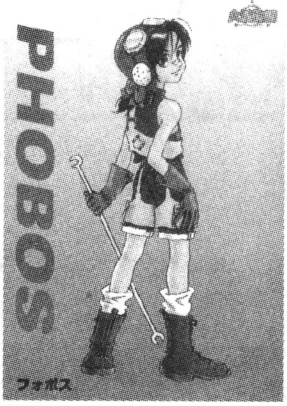
在战斗中角色的 **HP** 变为 **0** 时便成为战斗状态，在游戏初期没有复活药的情况下，回复道具就成了很重要的物品，在角色受伤害较大时要赶快使用。



与少年A共同冒险的人们

在游戏中主人公会在时空转移中来到火星的各个时代，其中未来是主人公所居住的时代，其情报产业高度发达，以未来都市为主，人们的生活十分稳定平和。在中世是以剑与魔法支配的世界，同时各地的战乱也在席卷着整个大陆。在古代虽然距主人公的时代比较久远，但其文明度、房屋、服装等居然有些未来的气氛。

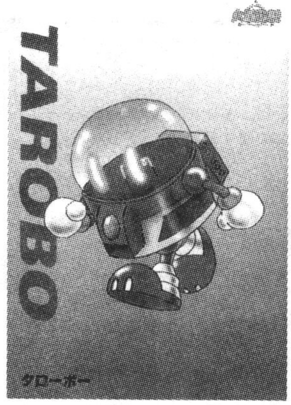
让我们与不同时代的英雄们成为好朋友吧!



物语的主人公。对机械工作十分喜爱，发明了不少新机械，与少年 **B** 一起为得到姓名共同出发旅行。



命名仪式中少年 **A** 在康加利安城的宿屋遇到的少女，她同时也是与少年 **A** 一同作战的第一位同伴。



由少年 **A** 用机械零件制作的战斗用机器人，曾经为救众人而一度损坏，经过改装后使他的能力提高了不少。



物语的中世篇，阿罗玛王国的第一公主，其正义感很强，同时也是可以使用风的使者，对少年 **A** 十分信赖。



阿罗玛王立军近卫队长，也是克丝公主的忍术指导者，他本人除了忍术也可以象克丝一样使用风。



物语古代篇出现的金发少女，与主人公一起参加冒险，在冒险途中使用其超强的魔法力给予主角不少帮助。



与安沙住在一起的中年犬族的老者(?)，它也是在当时的世界中为数较少的剑豪之一，以剑技丰富而著称。

第1话『少年Aからめよう』

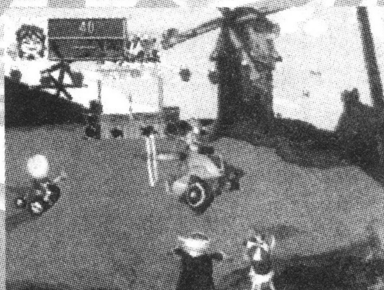
第 1 话 进行路线

- 少年Aの家
- あろ馒头屋
- 风船わり会场
- アンサー广场
- 作品展会场
- 烧肉屋
- サツカ一场
- 少年Aの家
- アンサー广场
- 烧肉屋
- 作品展会场
- カンパを集める

次回…

居住在罗曼西亚大陆的孩子，到了12岁便要往“康加利安”接受“命名仪式”（命名の仪），从而得到他们真正的名字和职业。位于这个大陆边境的一条小村“阿罗玛”，本游戏的主角少年A和他的好友少年B亦刚过了他们的12岁生日，正要坐他们自制的战车前往康加利安时，战车竟然爆炸！这样子少年A，少年B和章鱼族的拉普（ランプー）便开始四处寻找散落的配件了。在汽球会场和足球场找回主炮和轮胎后回到少年A家，原来还欠缺了防撞架，在家中右上角找回装便大功告成。当他们试车路经展览场时，却遇上正在暴走的“ALLOT OF PEN”（めうつとオプぺーん），虽然成功把它破坏，可是战车亦损毁了。由于和康加利安的距离十分远，村民便发起了募捐活动，村长亦提议少年A他们到“利比特”（リビドー）转乘巴士前往康加利安。







第2话『カンガリアンへ!!』

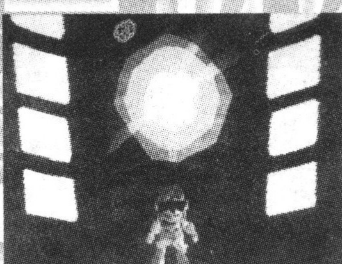
第 2 话 进行路线

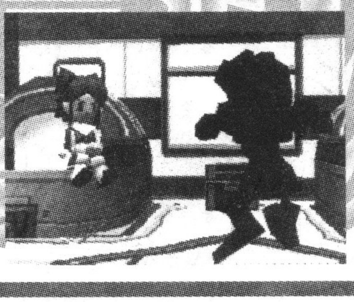
- 少年Aの家
- あろ馒头屋
- アロマ村入口
- スゴロクモード
- 边境侧入口
- スチームブリッジ
- バス停
- 修理场
- バスの中(1)
- バスの中(2)
- 西ターミナル
- センター
- 寄宿舍

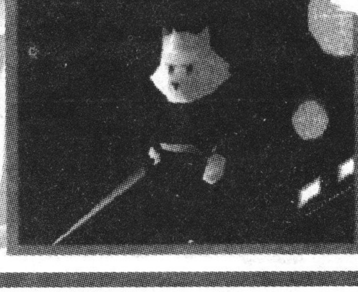
次回…

第二天醒来，村长已在村口等待着，跟拉普和村长交代后便出发。经过轮盘式道路后来到利比特，由于距离巴士出发还有一段时间，少年A便往露天浴场洗个澡。再到巴士站时，知道巴士需要修理但技术却迟迟未到，原来那名技师正在呼呼大睡，经少年A他们提醒之下才想起有车要修理，再到巴士站时车已修理好了（还真快）。购票后便可上车，可是当车来到半路时却迎恐怖份子骑劫，为了恢复巴士的运作，少年A便单人匹马往车头看个究竟，最后，得蓝色之风相助终于击退敌人继续上路。

到达康加利安后，二人便到市中心登记，取得签证后直上178楼，原来还需要等呢，由于少年B较少年A早接受命名仪式，所以会留宿于市中心上的宿舍，而少年A则要往寄宿舍等仪式日的到来。







第3话『BOY MEETS GIRL』

第 3 话 进行路线

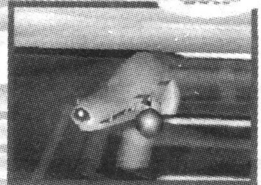
寄宿舍 → センター → コアラップ广场 → ペットショップ → 第1エスカレータ → 旧城壁 → 第1エスカレータ → コアラップ广场 → Shop → 3D シアター → センター → 寄宿舍 → センター → コアラップ广场 → 下水沟ダンジョン → 次回…

于宿舍中，少年 A 遇上同是等待接受命名仪式的少女 Y，经过一夜聊天，转眼又是另一天了。二人醒来便往市中心找少年 B，由于还有时间，少女 Y 便是提议往屋顶的展望台参观。在看望远镜时，少年 B 发现广场上有很多人，好奇心驱使下三人便往高立广场凑热闹了。可是刚来到警察把现场清理，问途人知道事件原来是地下水道内的清洁工人受到巨物袭击所引起。往宠物店和城下镇看过后，再到 3D 剧院，当少女 Y 看见剧院门外的“克丝”公主时竟滔滔不绝，原来少女 Y 是克丝的 FANS 呢！看过剧后，大家便返回宿舍休息。

第二天醒来少年 A 二人便到市中心看看少年 B 的命名仪式完了没有，从服务员中口知道了少年 B 的名字叫“阿宾”和他当了地下水道的清洁工人。由于昨天地下水道曾发生事帮，二人担心少年 B 会有事，于是便立即前往看个究竟。地下水道的迷宫并不复杂，打败了“地下水道之主人”后看见少年 B，可是他除了知道自已的名字阿宾，是地下水道清洁工人外便什么也不记得了……。







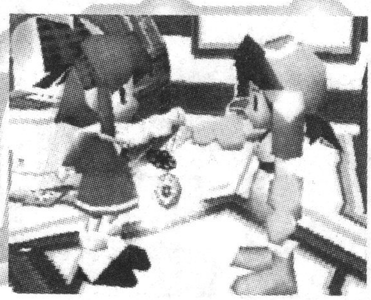
第4话『名前のない町』

第 2 话 进行路线

寄宿舍 → スゴロクモード → 钢铁の门 → 住宅街 → 议长官邸 → 住宅街 → 酒场 → 住宅街 → 钢铁の门 → 住宅街 → 总督府 → 酒场 → 议长官邸 → 住宅街 → 里通り → 空中通路抜け道 → 空中通路 → 总督府 → 钢铁の门 → 次回…

看见和以前判若两人的少年 B，二人大惑不解下回到宿舍，对命名之事更是十分怀疑。突然，少女 Y 的怀表发出光芒，少年亦随之而消失。画面一转，一名少女正用“红色之风”把敌人消灭，一轮介绍后，原来她正是 400 年前，阿罗玛王国的公主“克丝”，而她身旁的王立军近卫队长“萨斯克”。听见少年 A 的名字时觉得奇怪，初时还把少年 A 唤作“弗勃斯”，这事暂且不提。知他们正在追赶着“阿斯卡”的输送部队，知道阿斯卡会运送“古代文明兵器”回国，路线则是由利比特经没有名字的镇再回国，从线报得知这个古代文明兵器并不是好东西，而阿斯卡军亦相当重视，所以克丝便决定在输送部队路经没有名字的镇前把其破坏。好不容易追上输送部队，少年 A 亦把那古代文明兵器破坏。接下来要做的便是把没有名字的镇从阿斯卡军手中解放！

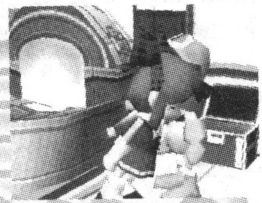
镇内所有人均没有名字，取而代之的便是不同的号数。好不容易得到市长相助取得“往总督府地图”，捣破阿斯卡军巢穴后，克丝把阿罗玛的徽章给了少年 A，而少年 A 亦回到了现代。

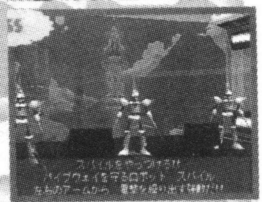


第5话『命名の仪』

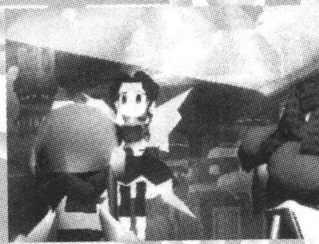
第 5 话 进行路线

- 寄宿舍
- コアラップ广场
- 下水沟ダンジョン
- コアラップ广场
- ペットショップ
- 第1エスカレータ
- 第 8 居住区(1)
- 第 8 居住区(2)
- 第 8 居住区(3)
- 第 8 居住区(4)
- 第1エスカレータ
- ペットショップ
- コアラップ广场
- 3D シアター
- 西ターミナル
- 检问
- 钢铁の门
- 次回…





回到宿舍,最喜出望外的便是少女 Y,还以为少年 A 会就此消失呢!少年 A 把克丝给的徽章送了给少女 Y,少女 Y 亦把“克丝的画册”送了给少年 A,大家的感情又进一步了。又是另一天,二人还是放心不下少年 B(阿宾),于是又再往地下水道一趟。看见阿宾还是一样,少年 A 便拿出他的士巴拿一下子扑在阿宾的头上,阿宾的记忆竟真是的回来了!原来他在命名仪式时给植入了 A 晶片,之后便胡里胡涂了。正想离开时,在水道内却遇上了较早前在石像前被恐怖分子袭击的雕刻师,他希望少年 A 他们帮他打开水道内的水门,照做后竟发现了一牢房在中央,把内里的人救出便可走出地下水道了。接下来要做的,便是立即往第 8 剧住区把阿宾头上的 A 晶片拔掉。来到时,刚好遇上一名称为“兰狄”的人,而他亦乐意为阿宾拔去晶片。拔去晶片后,竟被警方以思想犯的名义追捕!三人遂决定先回阿罗玛避避风头再作打算……。



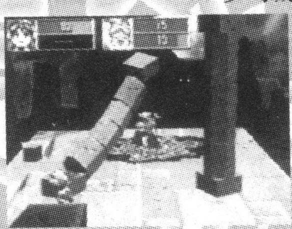
第6话『黑き侵略者』

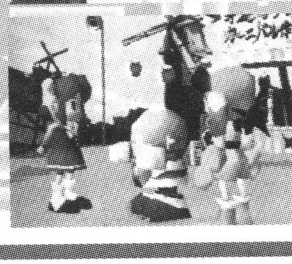
第 6 话 进行路线

- 少年 A の家
- あろ馒头屋
- アンサー广场
- アロマ村入口
- アンサー广场
- 烧肉
- アンサー广场
- 作品展会场
- アロマ城迹
- 风车小屋
- 少年 A の家
- 作品展会场
- 风车小屋
- アロマ村入口
- 次回…



为什么自己可以唤出风之精灵呢?就是弗勃斯本身亦不知道,亦因为这样,众人便决定往风之使者的故乡走一趟。可是当他们回到阿罗玛时,那里已给一群黑衣打扮的军人所占据了。三人立即往找村长,得到了一张由拉普(章鱼族那名小子)写的信。原来拉普躲在阿罗玛城遗迹处,从他口中得知他也是于风之使者的故乡风之谷中出生的,为了要到风之谷,三人便往城内找“风之谷地图”了。把内里的鬼王打倒后取得地图。





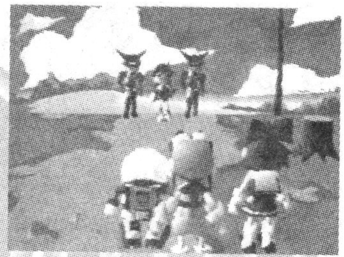
回地下室看见一张阿宾和拉普被绑架的字条,如想救人便往风车小屋云云。没办法了,去到风车小屋,在差点儿不敌的情况下为村民所救。逃走后往找村长商量,虽然他给了弗勃斯“破碎弹”,可是发射的道具却要自行开发。在展览会场中,利用 ALLOT OF PEN 的残骸,加上战车的零件,终于给弗勃斯制造出一个名叫塔罗伯的机械人,利用它来发射破碎弹便可把敌人“茜尔比”打败。

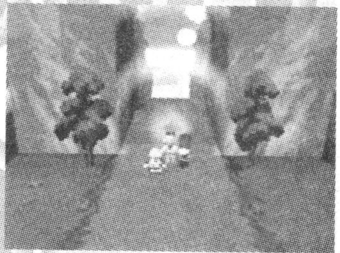
第7话『风の谷』

第 7 话 进行路线

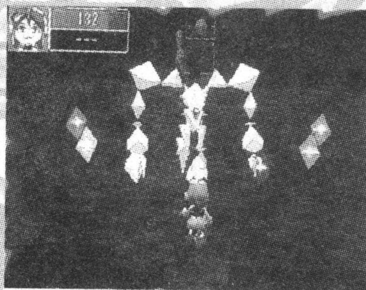
- アロマ村入口
- スゴロクモード
- 风の门
- 风の谷入口
- 集会场
- 公园
- Shop
- 泷
- 知の部屋
- 运の部屋
- 力の部屋
- 公园
- 集会场
- 风使いの馆
- 次回…

为了守护阿罗玛，阿宾和拉普决定留下，弗勃斯加上塔罗伯一行三人便起程出发往位于阿罗玛比面的风之谷。另一方面，受了伤的茜尔比亦是穷追不舍（只要在棋盘中不被她追上的话便可摆脱）。





到达风之谷，村民亦十分惊奇弗勃斯他们为什么能进入，对弗勃斯是可以召唤出风之精灵的风之使者亦是半信半疑。为了得到青定，弗勃斯便决定接受风之试练，



装备过后，一行三人便来到了风之洞窟入口。由于茜拉和塔罗伯不能进行洞内，弗勃斯只好单人接受试练了。得到大家承认，一行人便去风使者之馆看看了，利用克丝给的徽章进入，在其中一个房间内取得牢房锁匙后，茜拉的怀表又再次发出光辉……

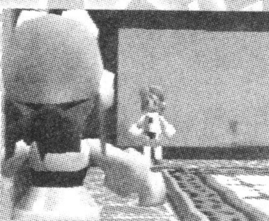
第8话『クエスとの再会』

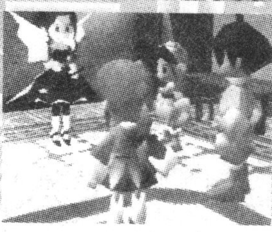
第 8 话 进行路线

- 风使いの馆
- 长老の家
- 公园
- 长老の家
- 道场
- ウマ小屋
- 泷
- 知の部屋
- 道の部屋
- 力の部屋
- ウマ部屋
- 资材置场
- 长老の家
- 风使いの馆
- 次回…

茜拉的怀表再次发光，这次弗勃斯会飞往那里呢？画面一转，弗勃斯竟在克丝更衣时出现！原来这个是另一个时代的克丝，被她和萨斯克误以为是贼的后便可自由活动。来到长老家，听见门外有打斗声，为克丝解围后，大家亦冰释前嫌。







知道共有 10 人入侵了冰之谷，三人便四外搜索，先在长老家除去三件，再往道场消灭两件，在搜索期间，较有趣的便是拉普，蛮可爱呢！从那村妇口中得知敌人正往试练之洞窟破坏网之水晶，于是三人便立即前去解救。在运和知惠的房间分别击退 4 名敌人，剩下来的便是力之房间中的队长了，把他也击败后看见风之水晶没事实太太好了，原来这棵风之水晶，据说封印有风之王之称的艾沙的魔力。回到风使者之馆，弗勃斯各人介绍了蓝色之风，之后亦加了自己的时代去了。

第9话『さよならアロマ』

第 9 话 进行路线

风使いの馆 → 公园 → 集会场 → 风の谷入口 → 少年Aの家 → あろ馒头家 → アンサー广场 → 风船わり会场 → サッカー场 → アロマ村入口 → 边境侧入口 → 风吕屋 → 酒场 → 旧矿山入口 → 谷の底 → 铁矿所 → シャンク屋 → 修理场 → Shop → 新矿山入口 → 谷の底 → 旧矿山入口 → 酒场 → 风吕屋 → 边境侧入口 → アロマ村入口 → サッカー场 → アンサー广场 → 次回…

三人离开风之谷来到阿罗玛，可是阿罗玛却被黑气所包围着，于家前看见阿宾留下的字条，说他和拉普在足球场等科博他们，于是便立即前去看看了。茜拉说可能是我路经在风车小屋中留下的黑剑所引起，塔罗伯问为什么大家不去风车小屋调查，原来只要一接近便会失去知觉，没办法下唯有往找村长了。从村长的口中得知付说艾沙王曾把康加利安王宫同样的黑气团驱散，而他当时所使用的，便是从利比特得来的“古代封印器”，这样子不用说亦知要立即找这封印器了。

到达利比特，知道利比特地下有个古代文明遗迹，亦从其他人口中得知古代人曾制作飞行机械往天空之城云云。没办法了，一行人只好往新矿山自行发掘。矿山内不算大，于下层发现一高科技房间，看过影像后竟被误认是入侵者，把那些机械守卫解决后再调查中央的投影器，青之风便会出现，原来她和艾沙是好朋友呢！离开矿山后回到阿罗玛，由于还未找到古代封印器，村长们便只好往风之谷暂住了。另一方面，在艾沙像前，茜拉的怀表又再次发光……

第10话『アンサーとポチ』

第 10 话 进行路线

アンサーの家 → 流砂の海 → スゴロクモード → 边境侧入口 → 风吕屋 → 酒场 → 矿山入口 → 谷の底 → 古代文明研究所 → Shop → ジャング屋 → 马车站 → ジャンク屋 → 古代文明研究所 → 马车站 → 次回…

得到了青之风加入后，科波斯再次以茜拉的怀表返回过去的时代。但这次遇见的却不是克丝，而是传说中伟大的“风之王”，少年时代的安沙。两人相遇后，便为了拯救被诱拐的歌亚拉普公主，而一起到利比多乘坐马车，向利加利安展开了冒险之旅。

在这话中，冒险的成份比较多，所以在战斗方面的比重便相对地减少了。在前往利比多的途中，科波斯他们需要赶在大沙虫之前到达目的地，万中被他追及的话，队伍便要由头再从起点出发。

到达利比多后，因为安沙要以自己的钱来购买马车票，所以一行人就此前往矿山打工，而在战斗中只需把所有的石块击破便行了。在打完工后，一行人听闻在古代文明研究中旋转着古代封印器，于是他们乃前往该处，并在把它成功发动，得所长同意下把它据为己有。在前往车站的途中，安沙他们把在遗迹中找到的古代物品在ジャンク屋中卖掉。后来虽然马车主因为不肯载犬只，而不让众人上车，但最终因艾沙等击倒了强盗而令车主改变了初衷。

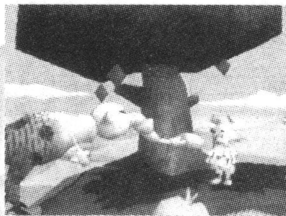


第11话『アンサーの覚醒』

第 11 话 进行路线

- スゴロクモード(1)
- 西马车站
- 大通り西
- 大通り
- Shop
- 大通り东
- 东马车站
- スゴロクモード(2)
- ブラボー门
- 风吕屋
- 药屋本店

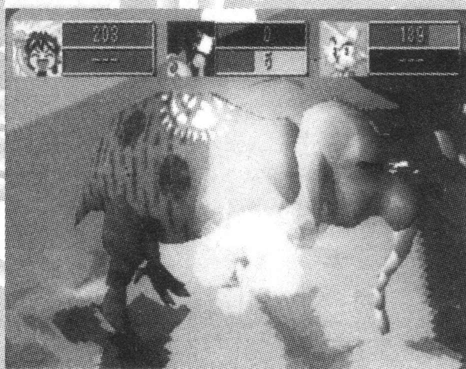
次回…





乘着马车向概加利安进发的艾沙和科波斯，因为遇上事帮而要被逼改为步行。但就在中途，一关名为拿拉班努的魔兽突然出现并展开攻击，后来虽然能击败了他，但是同伴波齐却被他石化了。艾沙听科波斯说唯一可以解救的，就只有布拉波那儿才有的秘药……。

除了两次在市镇间移动的转盘游戏部分上，这话基本上是没有其他战斗发生的，故此玩者大可以安心地进行冒险的部分。但要注意一点的是，在第二次转盘游戏中，主角们需要在十二个回合内到达目的地，否则便要由起点重新开始。至于在前半部分发生与魔兽的战斗，大体上只需以弗勃斯进行近接战，而波齐及艾沙在后方支援便可轻易击败对方。至于故事部分方面，因为只需要与每一个版图中的人物谈过话后，游戏便会出现“GO!”的指示，故此玩者也只是留心人物间的对话便可。



第12话『ランディ登场』

第 12 话 进行路线

- フォボスの家
- 集会场
- 风の谷入口
- 少年Aの家
- あろ馒头屋
- アンサー广场
- 作品展会场
- 风车小屋
- 风の谷入口
- 集会场
- 风の谷入口
- 西ターミナル
- コアラップ广场
- 第2エスカレータ
- 旧城壁
- 旧大通り
- 旧大通り东
- 王国ホテル
- リボルバー站
- ブラボー门
- 风吕屋
- 药屋本店
- 仙人の家
- Shop
- 仙人山道
- スゴロクモード
- 风研究所

次回…

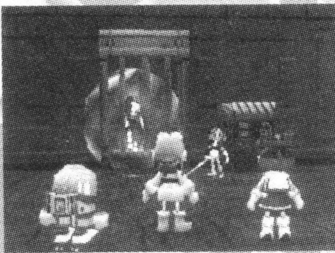
当艾沙他们到达了布拉波后，在那里的达哥仙人却告诉两人，那种秘药是需要六百年才可以制成的，听到这消息的艾沙自然大受打击。但是在弗勃斯具有穿梭时空的能力下，这问题似乎有解决的方法。于是弗勃斯便带着古代封印器，先回到了未来解救阿罗玛，再设法找寻秘药救回波齐。

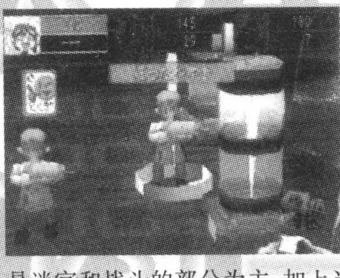
这是内容相当丰富的一话。在和村长谈过话后，弗勃斯便以蓝色之风的力量回到了阿罗玛。到达了风车小屋时，弗勃斯把古代封印器投入黑暗的中央，但突然出现的黑骑士企图阻止众人，于是一次战斗又再开始了。打倒黑骑士后，主角们先返回了风之谷，接着则再向根加利安出发。到达了概加利安后不久，茜拉被一不知名的人捉走了，弗勃斯就只有依言到达酒店和这神秘人相见。

原来这人是布拉班党的成员，他只是替各人引见其首领兰迪。在考验过弗勃斯等人的能力后，兰迪便先送了各人到布拉波。但在布拉波，因为仙人已经搬走了的关系，故此主角们便向着他位于高山的新居进发。

第13话『赤の风救出作战』





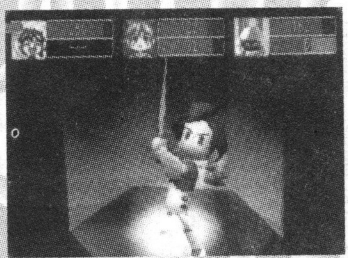




为了取得秘药，弗勃斯来到了达哥仙人所住洋馆。但这时候，蓝色之风对弗勃斯说，她的一位风之同伴现正在被囚禁在馆之中，并希望弗勃斯能把她救出。对于这位曾多次救自己出险境的同伴的要求，弗勃斯自然是立即答应了。于是，一行人便在洋馆中进行了大搜索。

这话完全是迷宫和战斗的部分为主，加上当中大多数敌人均有着令人中毒或是麻痹的攻击，故此在开始这话之前，玩者最好在店铺内多购入一点回复这些不正常状态的道具，当然，回复体力的道具，也是不可缺少的。此外，迷宫的墙壁上均挂有那里的平面地图，玩者只需要小心查看便不会迷失方向。

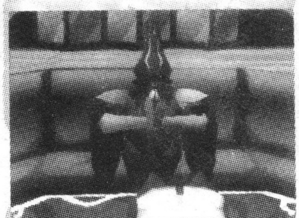
这话中出现的首领级敌人共有三名之多，所以玩者在使用特技和风时要注意一点，否则，到后期的战斗会可能出现一定的困难。最后，在成功救出了赤色之风后，弗勃斯他们才发现仙人原来并不是住在洋馆里面，但幸好也能在一小屋内找到了他，并获得了期待已久的秘药。



第14话『王女样を探して』

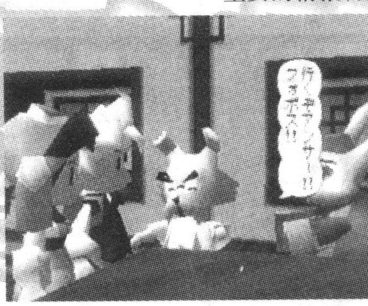
第 14 话 进行路线

- 西马车站
- 大通り西
- 大通り
- 市役所
- 风吕屋
- 斗技场
- 城壁
- 8番街
- ブラボー门
- 町役场
- 道场
- 长老达の家
- 药屋本店
- 仙人の家
- Shop
- 町はずれの家
- 次回…



得到了秘药的弗勃斯，立即便回到了安沙的时代，令被石化的的波齐回复正常。之后，三人乃再次为救出公主而开始冒险。到达了根加利安后，弗勃斯他们发觉全市正为着公主失踪的事而骚动起来。而在登记成为公主搜索队成员后，众人听到了公主被带往拉布利的消息……。

由于艾沙已经学会了使用风的方法，而他所使用的也是和弗勃斯一样的赤、蓝、青三种风，令队伍中的风使达到两人之多，对之后的战斗相当有利。在成为搜索队后，三人会在根加利安四处查探，并在第8番街得到了重要的情报，游戏的舞台亦会一转而变为布拉波。



在布拉波得一名占卜师的指点，艾沙他们知道了公主失踪的事是和一班黑衣人有关的，而公主现在很可能被带到了拉布利那里。接着下来的，就是一连串与黑衣军团战斗，而其中和最后首脑的战斗算是有难度。因为对方有瞬间转移的能力，故此在攻击上应以风为主，尽量减少埋身的战斗。

第15话『新いい时代』

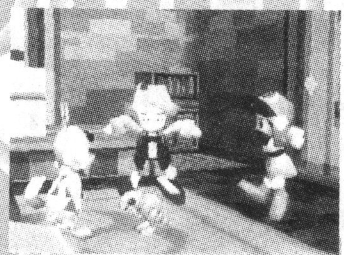
第15话 进行路线

- クイズの道
- 喷水广场
- 路地
- 风吕屋
- Shop
- 教会
- 商店街
- 里通り
- 黑フードの家
- 王女救出

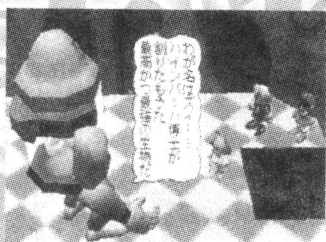
次回…

听到公主被带往拉布利后，艾沙便决定一定要把她从坏人的手中救出。到达了拉布利后，安沙再次得到情报，知道歌亚拉布公主被带至火星的地下世界去了，于是，艾沙及弗勃斯等三人，乃在广大的地下世界中展开了搜索的工作，并在王宫中发现了公主的踪迹。





在开始不久后的转盘游戏中，玩者有机会在一些问答题中获得不少道具，但不论答对与否，是不会影响到游戏的进行的。而在到达拉布利后，三人便在城中到处查探黑衣人的下落，并在一间房子外遇上了三名敌人。之后，进入了屋内先后打败两名强劲的敌人后，队伍便进入了地下迷宫之中。通过迷宫，一行人来到了火星的地底世界。之后，不单得到了一只恐龙蛋，也轻易地从疯狂的汉巴哈博士手上救走了公主。当安沙在王宫中接受国王的道谢时，汉巴哈竟在这时变身为强力的敌人，玩者大可以不断投掷书架上的书本，那样应可轻易得胜。最后，艾沙得到国王之助，成为了阿罗玛的建国王，一个新的时代就此展开。



第16话『おばあさんの记忆』

第16话 进行路线

- フオボスの家
- 集会场
- 风の谷入口
- カンガリアン
- 西ターシナル
- 30 シアター
- コアラップ广场
- ペットショップ
- 东ターミナル
- ソドム街道
- 自由の门
- 大通り
- Shop
- セイラの家
- 酒场
- 大通り
- 市役所
- 里通り
- ソドムホテル
- 里通り
- 大通り
- セイラの家
- 酒场
- 大通り
- 自由の门
- リトムホテル
- 里通り
- 大通り
- セイラの家
- 自由の门

次回…

见证了艾沙建立阿罗玛后，弗勃斯回到了现代和朋友们重聚。这时，众人从新闻报导中听到索多姆镇所有人均被殖入晶片的消息。而索多姆，正是茜拉的故乡。茜拉听到消息后，不禁十分担心照顾自已长大的伯母，故此，弗勃斯便和茜拉一起到索多姆看过究竟。

在开始后前往索多姆时，一名神秘的女子向弗勃斯他们提出比赛速度的挑战，故此在这次转盘游戏中，主角们要比她先到达目的地才可。到达了索多姆后，弗勃斯他们发现那里的市民果然有些异常，而把茜拉养大的伯母更似乎完全忘记了有关茜拉的事。

在没有头绪的情形下，弗勃斯他们幸好在酒场上遇见了布拉党的成员，并在他的指引在市役所中见到了兰迪。于是两批人便分头行动，由弗勃斯负责引开敌人注意，兰迪他们则解除市民们被殖入的晶片。至于与敌人首脑的战斗，因为敌我之间有着障碍物，所以有利于使用风及特技来攻击。而在事后，茜拉的伯母终于也完全记忆起所有的事了。

第17话『誓い』

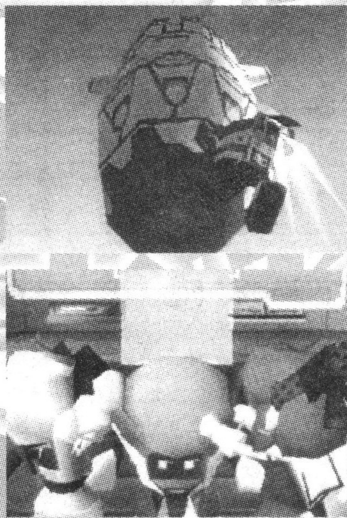
第 17 话 进行路线

- フォボスの家
- 集会场
- 风の谷入口
- 西ターミナル
- 第3エスカレータ
- 历史资料馆
- 旧役所
- 旧城壁
- 王国ホテル
- 旧城壁
- 王国宫殿伪国王战
- タローボ舍身相救!!
- タローボ新生

次回…

由于弗勃斯等的努力,索多姆再次回复了昔日的和平。返回风之谷后,一名客人向弗勃斯请济南市他到根加利安一行,于是众便随同这位客人离开了。到达根加利安后,国王的大臣向弗勃斯解释说,原来根加利安正被假国王控制着。为了救回真的国王,弗勃斯及茜拉等乃从地下水道潜入王宫之中。

这话的前半段,是以冒险的形式来进行的,到中段开始进行地下水道开始,则转而为以迷宫及战斗为主,



及至最后,则是自动发生的事件部分。在开始后,弗勃斯接受了神秘人的邀请后,即会以蓝色之风到达康加利安。接着,在市役所会见了国王的大臣,得知道出现真假国王的事件后,则改往酒店休息一会,待至晚上才经地下水道进入新王宫。

在地下水道及新王宫中,虽然战斗也颇为上面密,但玩者也要留下一定的风及特技,以应付后面出现的假国王,打倒假国王后,当人人以为和平重临时,怎料敌人以一枚巨大的导弹攻击康加利安,幸好得到塔罗伯的自我牺牲,才令一场劫难平息了。

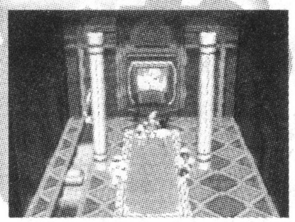
第18话『钢铁の樽』

第 18 话 进行路线

- フォボスの家
- 工事现场
- 风使しの馆
- 长老の家
- 公园
- ウマ小屋
- 风の谷入口
- アロマ城入
- アロマ街道
- フリビト
- アロマ侧入口
- 酒场
- 矿山入口
- 谷の府
- Shop
- ジャンク屋
- 马车站
- ジャンク屋
- 谷の府
- 旧古代文明研究所
- 谷の府
- 神秘三人

次回…

在风之谷中发掘出的一个"钢铁之樽"上,竟然刻着克丝留给弗勃斯的讯息。在想念克丝的情况下,弗勃斯再次以茜拉怀表的力量返回到过去。原来克丝已经决定了和亚祖卡军作出最终决战。在把风之谷封印及将阿罗玛城破坏后,克丝、弗勃斯及沙斯基开始向着被占据的利比多进发。



这话也大概可以分为前半的冒险部分及后半的战斗部分。弗勃斯在返回过去后,克丝便先后在风之谷及阿罗玛交待好一切,然后就与弗勃斯及沙斯克一起开始与亚祖卡军的决战。在两次在城镇间的转盘游戏中,敌人会不时作出有毒的攻击,故此道具中最好备有多一点的解毒用品。

到达了利比多后,弗勃斯他们会先后数次和亚相卡的先头部队作战,最后会在古代研究与敌人的中奥总督展开决战。这位加奥的攻击力只是一般,但却可以使出令队员迷惑的特别招数,故此玩者要小心一点。在解放利比多后,克丝得到康加利安进发。

第19话『アショカの威胁』

第 19 话 进行路线

- ベサラ将军を倒せ!!
- 迷你 GAME
- 西马车站
- 大通り西
- 风吕屋
- 斗技场
- エスカルー处建设现场
- 城壁
- 次回…





在解放了利比多后，弗勃斯他们的下一站便是康加利安。在前往康加利安的途中，众人遇上了正在撤退中的敌将巴撒拉，而在把他打倒后，弗勃斯才可以进入到城中。之后，得到藏身在城内的国王提点后，弗勃斯及克丝等人从地下水道潜入了王宫之中，并和亚祖卡的沙罗美进行决战。

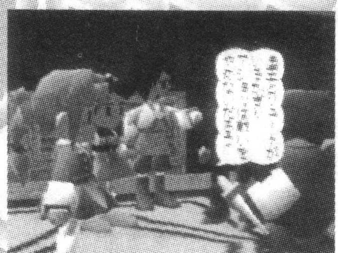
在前往康加利安途中的转盘游戏，队伍首先要在十一个回合内到达目的地。而在到达后，即会和亚祖 和巴撒拉军战斗，由于之后还有一连串的战斗，加上巴撒拉的攻击力不算太强，故玩者应尽量节省使用风和特技。进入了市中后，克丝他们在国王的提示下潜入了地下水道，开始了在迷宫探索的部分。在王宫中的战斗，玩者可利用房间中的椅子作出投掷攻击。而在当中的食物工房中，弗勃斯终于得到在艾沙时代并加入的黄色之风成为同伴。一行人到达最上层的房间后，占领军的代国王沙罗美已在久候多时。沙斯克可负责投掷书架上的书本来攻击，而弗勃斯及克丝则以风来打击对方。



第20话『人间の尊严』

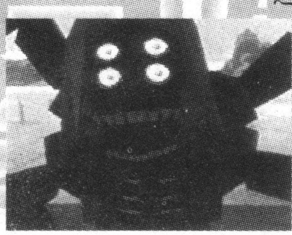
第 20 话 进行路线

- カンガリアン王宫
- 大通り
- Shop
- 大通り东
- 东马车站
- ソドム街道
- 钢铁の门
- 住宅街
- 议长官邸
- 酒场
- 总督府
- 里通り
- 町役场
- 住宅街
- 钢铁の门
- 住宅街
- 议长官邸
- 次回…



把沙罗美打倒后，国王终能恢复了王位，而根加利安也在欢乐声中得到解放。但在这时，亚祖卡军却发表了要排除一切反对者，并把索多姆烧成焦土的宣言。于是，克丝等人乃立即前往索多姆，并与当地的反抗军才汇合。而对方负责驻守的，正是克丝等人的手下败将——巴撒拉将军。

这是内容比较短的一话，在开始后的转盘游戏中出现的敌人，其攻击力可说是十分之高，所以在回复体力道具方面的消耗可说是颇为庞大。在到达了索多姆后，随即会遇上亚祖卡的暗杀部队。战斗的要点，是要阻止敌人接近大炮，而相反其中一名主角则负责进行炮击。



之后，克丝他们找到了议长，而此时巴撒拉向克丝提出了会面的要求。原来巴撒拉终于了解到亚祖卡并不是正义之师，而他自己也决定了要弃暗投明。但突然间，巴撒拉的身体发生了异变，并成为一头魔兽。在打倒他后，巴撒拉要求女儿拉娜把自己杀掉，令自己不会永远成为魔兽，这位亚祖卡军中的名将，也就此死在女儿手上。

第21话『リュート仅乱』

第 21 话
进行路线

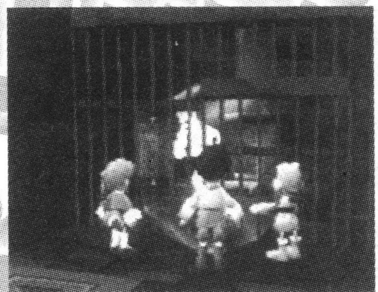
アショカへと续く道
↓
到达后战斗
↓
喷水广场
↓
路地
↓
Shop
↓
旧教会
↓
大教会
↓
アショカ法王宫
↓
次 回…





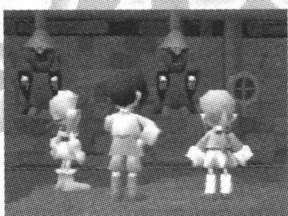
解放了索多姆后，克丝为了彻底地解决问题，决定向着亚祖卡的本国进攻。在一路上，敌人所设下的驻军越来越强，一行人几经艰苦地才能到达亚祖卡。在击倒沿途的敌人后，克丝他们终于遇到了亚祖的大法王，可是他却被突然出现，纽特所派出的刺客所杀，令事情变得更为复杂。

克丝等三人终于也朝着亚祖卡的本土进发了。在一路上，亚祖卡军布置了大量山石阻止众人前进，而当中的三门大炮，威力是非常强大。要取得胜利，最佳的方法，便是夺取这几门大炮的控制权。但要注意的是，三名角色是要分别控制三门大炮的，之后更要攻击不同的敌人，令他们弹离大炮的附近，那样便能轻易取胜。



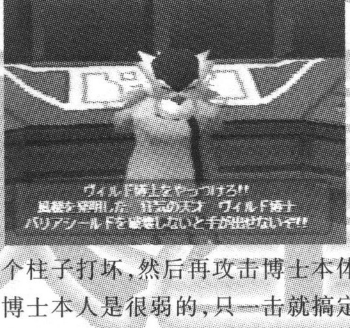
到达了亚祖卡后，克丝他们便直闯法王宫，并在那里的二楼找到了罪魁祸首的法王。但与此同时，法王却被两名黄色的暗杀者所杀。原来这两个正是法王的属下纽特派出的部下，究竟这一切的战祸，是否都是这个纽特在摆布的呢？

第22话『恶魔の机械风机』



本话主要是在迷宫中进行，福勃斯的目的是要找到维鲁特博士并打败他。但是由于他躲得很隐密，因此找起来比较费劲，首先你要找遍所在的房间并打败出现的敌人，因为有的敌人被打败后会给你下一个出口的钥匙。

博士所在的地方有四个放着电流的柱子，硬闯是过不去的，而直接攻击博士本体也不会有效果，因此要先将四个柱子打坏，然后再攻击博士本体，其实博士本人是很弱的，只一击就搞定（必竟不是战士嘛！）



第23话『历史ガ变わる日』



消灭博士后终于可以打开先前那个被光封住的出口，从这里下去后没想到竟另有一尽天地，虽然这话的路程很短，但值得注意的是路上会与某种魔兽生物遭遇，它们可是很强的敌人，要小心应付，最好是以风做为主要的攻击手段。

经过几个路口终于可以找到本话的BOSS，不过他变身后的样子却也挺威武，让沙斯克作接近攻击，而弗勃斯与克丝则要不断地用风攻击，只要注意适当回复就可以打败他。



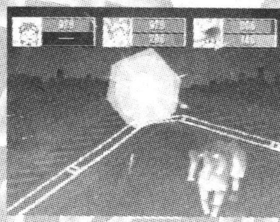
第24话『ハーネス潜入』

第 24 话 进行路线

フォボスの家 → 集会场 → 风の谷入口 → 集会场 → フォボスの家 → 北の空き地 → 风の谷入口 → フォボスの家 → 北の空き地 → フォボスの家 → 集会场 → 风の谷入口 → 西ターミナル → 第2エスカレータ → 旧城壁 → 王国ホテル → 第1エスカレータ → 东ーミナル → 雪の町ハ → 南グード → 大通り → 酒场 → Shop → 时计塔广场 → 时计塔前 → 次回…



在这一话中玩者首先要得到ツリーの苗木再去北の空き地种下一颗小树，这之后通过一系列的对话让弗勃斯得到ハーネス通行证。这样就可以去ハーネス了，由于本话中的游戏进行几乎都是强制进行的，因此与敌人杂兵的战斗只是在骰子模式中遇到的敌人，虽然敌人不是很强，但也可以用来加一些经验值，来到下一个城后会出现Shop，在这样尽量购买一些必要的道具以便在战斗中不致于缺乏回复物品，到时计塔后就要与本话的BOSS战斗了，在此时橙色的风会成为仲间。





第25话『圣夜』

第 25 话 进行路线

时计塔前 → 时计塔广场 → 大通り → 酒场 → 大通り → 东グート → アスラ基地 → 次回…

弗勃斯一行的下一个目的地就是アスラ基地，首先要在路上进行一个滑雪的迷你GAME，通过后就可以到达アスラ基地，基地内部依然是由一个迷宫组成，虽说如此，其实只是由各个房间与几条通路组成的，不要放过升级的机会，尽量在决战前获得一些经验值，这样会有助于以后的战斗。来到最后的房间后看到被抓起来的阿宾，虽然阿宾在敌人不注意时举起了枪，但还是因大意而被敌人杀害了，被激怒的弗勃斯、茜拉与机器人发挥出了超人的力量，终于将敌人打败。

第26话『秘境』

第 26 话 进行路线

フォボスの家 → 北の空き地 → 风の谷入口 → 西ターミナル → 第2エスカレータ → 旧城壁 → 王国ホテル → 旧西马车站 → 秘境 → ラッキー入口 → 巨神の丘 → ラッキー入口 → 酋长の家 → ラッキー入口 → さん桥 → 神の温泉 → さん桥 → 次回…

由于好友之死使得弗勃斯陷于伤心与痛苦之中，小时候的玩友就这样经了，弗勃斯哭了，这时茜拉与机器人过来安慰弗勃斯，让他打起精神来，完成最后的任务，听到朋友们的鼓励，弗勃斯终于振作起来。

第27话『风のしない宇宙』

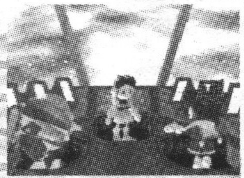
第 27 话 进行路线

旧马车西站 → 王国ホテル → 第2エスカレータ → 新王宫 → バス停 → 修理场 → ジャンク屋 → 新矿山入口 → 天空城ウインダム → コロニー通路 → クイズの通路 → 展望室通路

次回…

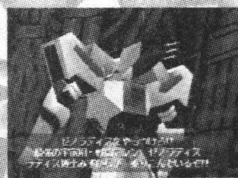
弗勃斯一行人在原来的地下迷宫中找到了前往宇宙的飞船，由于目的地是宇宙，因此弗勃斯、茜拉要穿上宇航服才行，算起来这还是他们第一次去宇宙呢，显然塞拉有些激动。来到起天空城ウインダム后，先通过卫星通路与クイズ通路，来到卫星内部后去年到星のカギ再与BOSS战斗。

第28话『邪神の黄昏』



从天空城出来后马上就要前往アスラ卫星了，在飞船上弗勃斯、茜拉与机器人遥望着星斗密布的宇宙十分感概，由其是弗勃斯的感触最深，从遇到茜拉(少女Y)后发生的一切事情看起来十分不可思议，但这也是因为弗勃斯身为风使的命运所决定的，在这期间他认识了包括古代、中世时的许多好友，虽然阿宾(少年B)已死，但这依然不能改变弗勃斯的决心。

来到アスラ卫星后，玩者要在卫星内部找到最后的通路，路上会有许多强横的敌人出现，又是升级的好机会，争取消灭全部杂兵后再战BOSS。在这里ランデイ为救弗勃斯等人死去，临死前把项键交给弗勃斯，让他交给妻子。



第29话『圣都エデン』

第 29 话 进行路线

ラッキー入口 → 巨神の丘 → ラッキー入口 → 旧马车西站 → 旧大通り西 → 旧大通り → 旧城壁 → 第2エスカレータ → 新王宫 → 第2エスカレータ → 王国ホテル → 第2エスカレータ → 新王宫 → 第2エスカレータ → 旧大通り东 → リボルバー站 → 圣都エデン → ハーネス → 南ゲート → 大通り → 时计塔广场 → 时计塔前 → 教会 → 西ゲート → 决战の地へ → メギドの塔

次回…



回到火星后弗勃斯在巨福之丘得到如唤巨人リモコン的特技，在前往圣都的路上会有巨大的鱼形怪拦阻你，直接攻击它本身不会有效，玩者要立即用オブジュ指令将三个机关按下(会有提示)。来到圣都エデン后，在一密屋中机器人会得到它的最终形态而变成最强的タローボ，并且得到7色风中的最后一个——紧色的风。在与最后的敌人メタルマザー决战时要注意，由于它并不移动，因此接近战是绝地不利的，应用远程攻击来与之周旋。



最终话『引き继かれる魂』

来到最后的メギドの塔后，首先要分别与7色风之未来的黑暗形态战斗，由于这7个人善长魔法攻击，因此接近战与物理攻击是首选。来到塔的中央地区要与アオキュX决战，只要注意它的全体攻击就可取胜。这样就要面对最后的敌人フーギ皇帝，打败他后在后面的石碑中出人意料地出现了黑色之风——黑翼の堕天使，由于它在黑色的风之凭障不会受到伤害，因此机器人用本身的能源先抑制住它，而弗勃斯与茜拉一起去找最后的方法，弗勃斯先去古代与中世取得另外两个时间项键，再去风之谷的泷中得到最终的白色之风。这样就可击败黑翼の堕天使了，由于它还要变身，因此要事先做好心理准备。

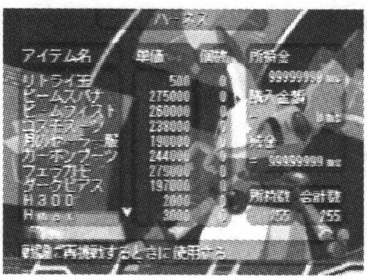


购买旅行中的必要物品

在游戏中有时会被强制走入SHOP中，由于在游戏的一话中只能来一次，因此要及时购入必须的物品及装备。

但是由于此游戏遇敌机率较低，所得到的金钱也有限，所以在购买时会出现资金不足的情况，那么在通过这一话后金钱充足时在存储SAVE的管理画面内可再次回到上一次的那个商店中购买没有买到的物品。

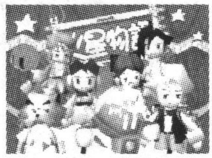


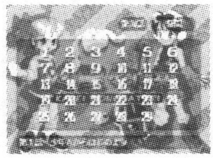


在商店所出售的物品中除了有各位角色的武器及防具外，还有很重要的魔法玉，虽然魔法玉的价格很高，但是为了能够使不能使用风的角色使用魔法(各别角色除外)，因此要尽量地多积攒金钱以便能将这些魔法玉全部购入。

幕间休息中的演出

当游戏的每一话结束后，其中的某些人物会在幕间出现表演一番，并且对下一话的主要内容作一下口头介绍。





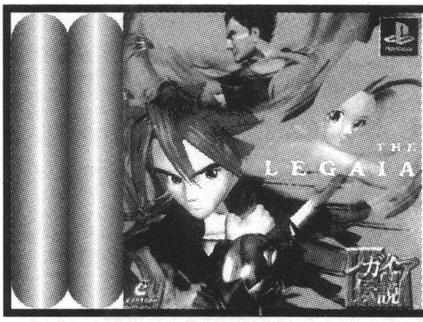
虽然有些玩家可能听不懂他们在说些什么，但是人物的丰富表情以及他们的动作有时会不禁地惹人发笑，其实只要你仔细的品味他们的表演说不定也能得到某些提示。

可以重复多次的迷你GAME



在本游戏的进行途中有时会出现很多迷你游戏，其中有一些则可以在游戏结束后继续玩到，下面就将其中的一些迷你GAME介绍给大家。





LEGAIA 传说

机种:PS　厂商:SCEI　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998 年 10 月 29 日

隐藏要素及流程全攻略

天、地、海，神在创造了天地万物于这个世界后，便创造了用来支配这个世界的人类。

神虽然赐予人类高度的智慧，但是在人类的肉体不如其它生物的情况下，拥有智慧的人类开始对于自己的未来感到不安！

为了消除与其它生物的不平之处，人类利用自己的智慧开始补抓被称为“兽”的生物来做为人类的左右手。

果然此举使人类的生活起了重大的变化也更加巩固人类是支配者的权力，但是这种看似和平的生活却没维持多久。

一天、不知从何而来的雾气弥漫在这整个世界，在浓雾的壟罩下习日听从人类命令的“兽”竟对人类展开一连串的攻击，也开始进入了人类历史上所谓的黑暗时代。

一切由人类被雾袭击开始

故事就由一个靠海的小村庄リム　エルム开始展开了……

STEP 1 【リム　エルム村】

明天就是成为正式猎人的日子了，ヴァン(Wen)来到他最喜欢的创世树前，接着到海边跟トッド学武术，照着他所讲的一步一步照做即可学到一项新技能，对于村人的道贺及美丽的メイ姊还要帮自己做一套猎人的服装，Wen更告诉自己明天的试练一定要成功才不会辜负村人的好意。

到壁外狩猎的猎人都回来了，但是メイ姊的父亲リブロ却不幸遇害了，在安慰メイ姊后便回家休息。但在晚上一个自称是ゼト丨的人竟率领“兽”破坏壁使得雾也漫进了这个村子！



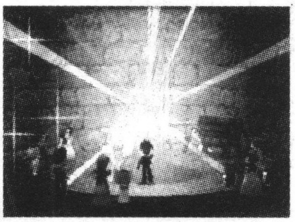
先到メイ的家带メイ到自己家中后来到创世树前，在摸了创世术后听到圣兽メ丨タ的声音，メ丨タ说想要消除雾就要靠人得心，接着得到可吸收兽之力的腕轮，回家后集合村人来到创世树前果然藉着众人之心与创世树结合的力量消除了雾。

次日在举行了简单但不失隆重的葬礼后，三副棺木就顺着海水的波浪缓缓漂向那传说中的安息之地ノアル谷。

而村长则要Wen前往バイロン寺院将此事告诉メイ在那工做的母亲エイミ，不过已经10年没有エイミ的消息了，希望バイロン寺院没遭到破坏才好，不然メイ真是太可怜了。

STEP 2 【回复之泉】

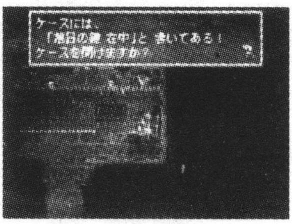
离开村子往左来到回复之泉边见到猎人们，由レザムロ中得知他是奉了ドルク王的命令来此调查雾人侵事件的使者，现在此地的雾虽已经消失不过ドルク王城却被雾给包围住了。



由其它的猎人口中得知往北过河后再一直往东北前进就可以到达バイロン寺院，但是河流上游的水门钥匙是在ドルク王手中，看来得先到北边的ドルク王城跟ドルク王拿水门钥匙了！

STEP 3 【ドルク城】

到左边的房中取得旭日之键(注意闪着亮光的地方)然后再用旭日之键打开中央房间的门上楼。



上楼后到右边的房中取得雷光之键(注意闪着亮光的地方)，然后再用雷光之键打开中央房间的门上楼(记得看书柜的书)。

上楼后到右边的房中取得星辰之键(注意闪着亮光的地方)由右边书柜的书可知在ドルク城北方的リクロア山顶上有一棵创世树，而左边书柜的书可知在雾出现前所发生的一些怪事，然后再用星辰之键打开中央房间的门上楼。

上楼后到下边的中央的大厅，在右边的房间可以休息，而在左边房间可见到ドルク王Ⅲ世所写的亲笔信及取

得山门之键，至于被关起来的怪物就是ドルク王本人，因为水门之键就悬挂在他的脖子上，由他的亲笔信来看可能是被怪物化了。

用山门之键开门后即可来到ドルク城的后山。往前走到リクロア山后メ丨タ忽然感应到在前方不远的地方有圣兽存在，同时也感应到 Wen 的同伴也在那。

STEP 4 【ふきだまりの洞窟】

与好友テルマ（狼）生活在一起的诺雅（ノア）在恶梦惊醒后便跟着テルマ往前走，途中テルマ忽说要试验诺雅的成度，便问在雾出现后对于那两种生物影响（当然是“兽”与人间）。再往前走テルマ又问要利用什么来消除雾（当然是创世树了），至于离此地最近的一棵创世树又是在那里呢？（リクロア山）

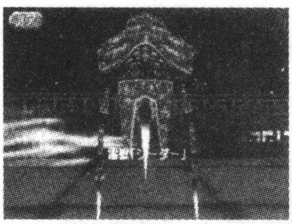


打了几只洞中的小怪物后再与テルマ交谈就可准备吃饭了，不过此时雾竟漫进这个了原本与外界隔绝的洞窟，テルマ一看不对便要诺雅快经由洞口前往创世树所在的リクロア山！

STEP 5 【リクロア山】

来到洞窟打倒石头人时洞窟崩塌了，来到山顶过然看到创世树，但是这时ゼト丨出现在上空，而他还召唤出カルバヌス来攻击テルマ及诺雅，正当危急时 Wen 与メ丨タ赶到了。

在 Wen 与诺雅的合力之下终于顺利打倒了カルバヌス，藉着リクロア山创世树的觉醒不但消除了邻近的雾让ドルク城中的人们恢复正常，也使得メ丨タ的力量提升了。



在将圣兽的力量交给诺雅后テルマ便拖着沉重的步伐离开此地，诺雅本想追上前去但是メ丨タ告知狼是一种会自己前往安息之处的生物后，诺雅便跟着 Wen 回到ドルク城。

STEP 6 【ドルク城】

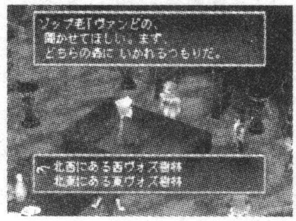
回到ドルク城后ドルク王Ⅲ世得知 Wen 旅行的目的是为了前往バイロン寺院找将メイ的母亲エイミ，于是他便将可打开水门的水门之键交给 Wen。同时ドルク王Ⅲ世还请 Wen 及诺雅如果可以的话就消除全部的雾解救这世界上的所有人类！



由城中的人口中得知在这个大陆上一共有四棵创世树，除了在リム　エルム村及リクロア山的两棵创世树以外，另两颗创世树分别是在バイロン寺院及北之森。而在东北方的盆地有个被称为雾之巢的地方，据说雾最早就是从那个地方流出来再漫延到其它地区的。在广场有许多摊贩，只要好好回答诺雅所问的问题就可以得到一些道具。

STEP 7 【バイロン寺院】

往东北走来到洞窟中扳动开关便可进入バイロン寺院，在见过住持ゾッブ老后走到楼上便见到一名酷似メイ的妇人兴匆匆地跑了过来，那位妇女果然是メイ的母亲エイミ！



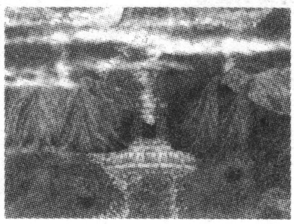
看着エイミ高兴见到 Wen 的模样，实在不知道要如何开口告诉她リブロ所发生的事，看来只好等晚上再告诉她了。

见过ゾッブ老后宴会也开始了，不过エイミ在得知リブロ已经离开人世之后便掩着脸哭哭啼啼地跑回房中。

由ソンギロ中得知在此地确实有创世树的存在，不过正确的所在地只有ゾッブ老才知道，而另一位大禅师则是因父母俱丧命于“兽”之手，所以他总是以厌恶的态度对待 Wen 等人！

接着ゾッブ老知道了エイミ难过的原因，于是他便请 Wen 务必保护エイミ平安地回到リム　エルム村。

之后ゾッブ也顺便请 Wen 让沉睡于此的创世树觉醒，但是连他也不确定创世树是在西北方的西ヴォズ树林中还是在东北方的东ヴォズ树林之中，于是决定两批人马分开寻找。



原本想前往位于东北方的东ヴォズ树林，但是ソンギ却持反对意见，只好到西北方的西ヴォズ树林了。

在ソンギ带着一些人前往东北方的东ヴォズ树林后，Wen 这一边便和大禅师一凯拉一起前往西北方的西ヴォズ树林。

STEP 8 【西北方的西ヴォズ树林】

将开宝箱捡到的肥草水浇在河边的ハシワタリ的小树苗上，没多久这株ハシワタリ便长大了。（超级肥料吗？）



来到深处见到的竟是枯死的创世树，不过也拿到了圣兽卵，但此时从バイロン寺院所在的地点却传来巨响

及火光。

STEP 9 【バイロン寺院】

赶回来后却发现雾已经漫进バイロン寺院之中，找到エイミ时却发现她已经受到雾的影响而被怪物化了，据テルマ所说的知道想要让她恢复的话就要让东ヴォズ树林中的创世树觉醒。



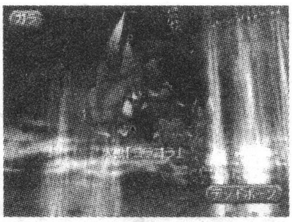
见到ゾップ老后得知是ソンギ率领“兽”攻进此地，来到通往东ヴォズ的门前找到凯拉，而他也打算找ソンギ问清到底是发生什么事，于是一夥人便前往东北方的东ヴォズ树林。

STEP 10 【东北方的东ヴォズ树林】

用在树林中捡到的碎草のこづち可以将水晶草给剪掉，一直来到深处果然看见创世树，不过当Wen准备使创世树觉醒的时候，获得力量而心性大变的ソンギ出现了，由于之前与凯拉的约定，只好不干预他们两人之间的决斗。

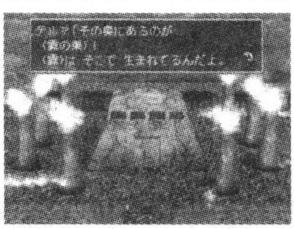


但凯拉并不是获得兽之力的ソンギ对手，在ソンギ离开后也让创世树觉醒了，同时藉着三棵创世树的力量使得雾之巢的力量大为降低，之后凯拉也继承了圣兽オズマ的力量。接着回到バイロン寺院休息后后接下来要做的便是到雾之巢。



STEP 11 【雾之巢】

进入雾之巢利用电梯来到ゼトㄧ的穴居城，途中将ソンギ打跑了后就可到底层，在那将ゼトㄧ打倒后三人便合力终于将制造雾来污染ドルク王国的雾之巢给破坏掉了。



回到バイロン寺院后为了追踪ソンギ的下落及解救カリスト皇国的人民，三人决定一起前往北方的セブクス群岛。

STEP 12 【风タ老の洞窟】

往北首先来到风タ老所住的洞窟，扳动左边房中的机关就可将右边的门打开，之后走到更里面可来到水タ婆住的地方。

STEP 13 【水タ婆の洞窟】

住宿于此的时候会在梦中听到ハリィ的声音，ハリィ告知众人在セブクス群岛的中央有个很古老的古都一オクタム。



从梦中醒过来后发觉三人都做了相同的梦，由小孩子口中得知出了洞窟往西北走可到达有不可思议大树的ジェレミの町，而右上角的少女则告知她的母亲曾告诉她传说在セブクス群岛住着ハリィ（ときの兽神）但她并不晓得什么是オクタム。

STEP 14 【ジェレミの町】

离开洞窟往西北前进果然来到有空中庭园的ジェレミの町，不过这个地方已经是怪物横行的地方了。



在镇中央的告示牌标示着：北——空中庭园；东——よらず屋；北西——ジェレミ观光ホテル。

进入北边的空中庭园，当来到四角都有升降梯的地方时，在此进入左上便可到楼上打开高速电梯的动力，而利用左下的电梯到楼上再往下走出去便可来到空中庭园。

不料居然有只“兽”セキアス正在啃噬着创世树的力量，将它打倒后便可让创世树觉醒也使得ジェレミの町重见光明。

搭高速电梯来到楼下见到镇长后庆祝大会也开始了，休息一晚由村人口中得知在镇上住着一位叫ザラン的宝石职人，此外在北边的かなた山也有一棵创世树。

来到左下的房子见到心事重重的ザラン，一问之下才知他的妻子ユア以及儿子ペペ都在ウィドナ，所以便托Wen将一封信带到ウィドナ交给他的妻儿，离开ジェレミの町之后往北走便可以到达世界第一的保养圣地一ウィドナ(风车镇)。



STEP 15 【ウィドナ】

在镇上花钱便可跟此地的导游打听到オクタム及ハリィ的一些情报，除了得知オクタム就位于ウィドナ北边以外，也可以知道ハリィ是供奉在オクタム的レム神殿中的神明。

在镇上可听到孩子凄凉的歌唱。

由サシアロ中得知在雾尚未发生前ハリィ已经预知



会有三位年轻人来拯救世界，并交待サシア一定要让这三位年轻人到レム神殿见见这四卷神托之书，不过如果要前往オクタム人避难的居住地—オクタム地下遗迹的话得先拿到星之真珠才行。

在镇上有个叫ダンパス的人，他总是认为镇上的风车可能会坏掉儿导至雾弥漫进来，所以他早早就顾人在地底挖掘了一个避难室，甚至连食物及饮用水都准备好了。

将信交给ぺぺ后可得ユア的指轮，再回到ジェレミ见ザラン便可以拿到ザラン之冠，接着来准备要到オクタム的レム神殿了！

STEP 16 【オクタム】

来到オクタム后发现这就是梦中所见到的地方，在房中可以见到一本导游手册，上头写着——

トｌンの门(由オクタム往北走再往东前进可到达)

风来兽车(在セブクス群岛上作为交通工具设施)

オクタム(位于セブクス群岛正中央的千年古都)

レム神殿（在セブクス群岛上有99个岛、33处温泉以及11座山，传说地兽神レム在地底沉睡着，而这座レム神殿内所供奉的就是地兽神レム）

进入レム神殿来到里面可见到四个巨大的石像，在这四个石像的下方各别放着四块不同颜色石头，在石头上还刻着一些字：

黄　石一“北の门、そのかぎは <地> ”

蓝　石一“南の门、そのかぎは <水> ”

红　石一“西の门、そのかぎは <火> ”

绿　石一“东の门、そのかぎは <风> ”

而在四边的台子上也有神托之书

左　上一“神托の书　第一卷”

写的是雾的起因及雾对生物的影响

右　上一“神托の书　第二卷”

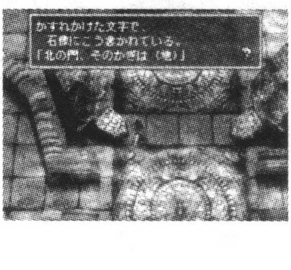
写的是要勇者前往トｌンの门

左　下一“神托の书　第三卷”

写的是让石花打开的方法跟那四个石像有关

右　下一“神托の书　第四卷”

写的是要拿在神殿得到的星之真珠进入石花



在读完这四册神托之书后通往レム神殿地底的路便出现了。顺着楼梯来到下面却遇上来此寻宝的女盗贼卡拉，由卡拉口中得知星之真珠早就被她偷走并卖给宝石职人ザラン了。

STEP 17 【ジエレミの町】

回到ジェレミ跟ザラン问有关星之真珠的事，想不到他居然大方的表示他留着这东西也没用，便将星之真珠送给我们。

STEP 18 【トｌンの门】

刚进入トｌンの门就遇到一位自称是ギ　デリラ的忍者前来说要一对一的对决，不过又跳出来两个人，分别是ル　デリラ以及チェ　デリラ，而他们又称江湖上的デリラ三兄妹。

但是ギ　デリラ说今天临时有事，所以改天再前来讨教，说完这デリラ三兄妹便消失了踪影。



还记得レム神殿中那四个巨大的石像前不同颜色的石头吗？在石头上有刻着一些字：

黄　石一“北の门、そのかぎは <地> ”

蓝　石一“南の门、そのかぎは <水> ”

红　石一“西の门、そのかぎは <火> ”

绿　石一“东の门、そのかぎは <风> ”

而在这边的四个巨大的石像前也有一些字：

左　上一“北のかぎに触れよ”<地>

左　下一“西のかぎに触れよ”<火>

右　下一“东のかぎに触れよ”<风>

右　下一“南のかぎに触れよ”<水>

在石花打开后将星之真珠投到小洞中就可进入内部，一直往里面走去便可来到オクタム地下遗迹。

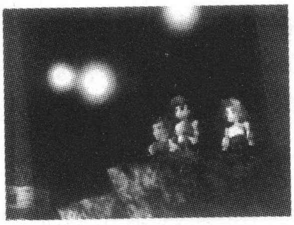
STEP 19 【オクタム地下遗迹】

走没多久却发生地震，而且デポラ的家也崩塌了，所幸并无人伤亡，由居民口中的知ハリィ已经沉睡五年了，据说只有拥有神兽之力的人到达此地，ハリィ才会清醒过来。



来到ハリィ的寝宫（瞑想宫）想看看ハリィ时却被一旁的人挡住，在拜访市长时后他一直自责自己是个无能的市长，就在见完市长准备下楼时士兵前来禀告说ハリィ已经醒过来了。

再次到瞑想宫由过去的紫色ハリィ、现在的绿色ハリィ以及未来的红色ハリィ口中得知许多得事情，其中也得知诺雅的双亲还活着而且就住在カリスト皇国的コンクラム，但是ハリィ还提醒诺雅当见到双亲时千万要小心，至于凯拉心中最挂念的不外乎是ソンギ的事了，ハリィ也



提到并要凯拉将ソンギ由恶梦之中拯救出来，但是ハリィ也提醒凯拉要小心。

由市长口中得知ハリィ刚刚提到的炎热海道就位在地下遗迹西北方的洞窟之中，刚一走到瞑想宫之外后又发生地震，原本想进入瞑想宫将ハリィ给救出来却遭到凯拉的阻挡，只好先行逃开但也眼睁睁看着瞑想宫没入地底去了。

STEP 20 【炎热海道】

进入洞窟一直走来到炎热海道后利用浮石移动，忽然看见一只牛头怪ブルテリオ，将它打倒后可得到风之奥义书2，但是它在临走前居然将此地变成了一片冰天雪地。



回地下遗迹见市长后得知高速电梯可以使用了，利用高速电梯一下子就回到了オクタム。

STEP 21 【ウィドナ】

回到ウィドナ后发现因地底的熔炎冷却使得用来阻挡雾侵入的风车停止了作用，也使得ウィドナ遭到雾的入侵。

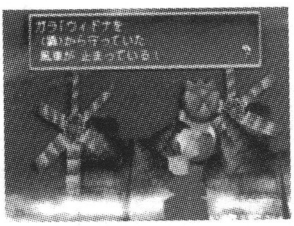


到火力动力室可拿到汤波丸，而在沙滩上则可捡到一副钓竿以及钓鱼用的鱼饵。忽然想到ダンパス不是预先做了避难室吗？来到避难室果然见到村人都躲在这，但是ダンパス自己却不见了，由サシアロ中得知雾是从西北方飘过来的。

STEP 22 【ラタイユ】

来到西北方的ラタイユ后便感到创世树的存在，由告示牌得知往北可到ラタイユ宫殿、东边是レトナ山、往右则是西海！

虽然感觉到创世树就在东边，可是通往レトナ山的路需要有领主ボン　セルジュ所持有的钥匙才可开启。只好先前往宫殿了，但在旅馆的桌上发现一张字条，得知领主挑选了一名叫做エリザ的女孩要献给“兽”做为新娘。



进到王宫见领主ボン　セルジュ，没想到他居然不受影响，他除了将通往レトナ山所需要的レトナ之键交给Wen以外还说等雾消失后“兽”的花嫁将会开始，而他也会将一把开启通往西海通道的ラタイユ西门之键送给Wen当做谢礼。

STEP 23 【レトナ山】

到达山顶时才发现创世树被结界给封住，打算离去时ソンギ却迎面走了过来，原来结界是他搞的鬼，这时ソンギ大言不惭的说他一个人就可以打倒我们三人，还说只要能够打倒他的话那他就将结界给解除！哼～可恶！去死吧！



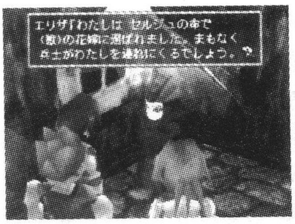
将ソンギ打倒后可得到雷之奥义书2，虽然他是个讨厌的家伙不过他倒是蛮守信用的，果然将结界给解除掉！

在创世树觉醒之后，终于让ラタイユ的雾给消除掉了，这下子肯定让雾之巢的力量削弱不少，该去对付雾之巢了。

STEP 24 【ラタイユ】

回到ラタイユ却发现居民对领主ボン　セルジュ怨声载道，而且他还强迫城中的女孩要嫁给“兽”做为新娘。

来到旅馆见到即将要出嫁的エリザ，在讨论后决定由诺雅代替エリザ做为“兽”的新娘。被带到王宫深处的诺雅发现这根本就是把女孩子送给领主的宠物ジャガ｜ノ｜ト当食物嘛！



诺雅正想逃跑时领主ボン　セルジュ他却带士兵追了过来，不敌的诺雅立刻被他们给抓回去了。此时メ｜タ收到テルマ的通知立刻要Wen及凯拉出发准备救人去了。

STEP 25 【ラタイユ宫殿】

进到宫中打倒守门的地兽ケマロ后便可进入ジャガ｜ノ｜ト所在的地方并救到诺雅，接下来，嘿嘿！

将领主ボン　セルジュ打倒后一只兽从ボン　セルジュ的身上离去了，至于ボン　セルジュ也恢复了意识。

由他口中得知ドハティ利用变异体控制他，而ドハティ现在就在西南的雾之巢，接着他便把ラタイユ西门之键交给我们！



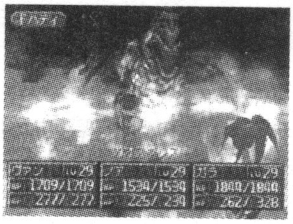
此时那些女孩都平安回来了，到旅馆可学到奥义也可免费睡觉，在梦中诺雅听到了父母的声音。

次日便利用ラタイユ西门之键前往西南的ドハティ

海王城！

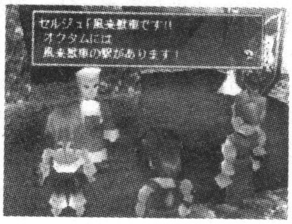
STEP 26 【ドハティの海王城】

进入ドハティ海王城后一直来到最顶层果然见到雾之巢，但是就在我们想靠近时ドハティ却出现了，他说他不但是コ丨ト的使徒也是セブクス的统治者。在打倒他后，他居然说之前就是ジャガ丨ノ丨ト去破坏リム　エルム村、ちっぽけな洞窟以及バイロン寺院，Wen 三个人的出身地。



STEP 27 【ラタイユ宫殿】

由领主ボン　セルジュロ中得知想要前往コンクラム，就必需到オクタム搭乘カリスト皇国特有的交通工具一风来兽车，接着还可跟领主ボン　セルジュ拿到一把可开启ラタイユ城地下的凶兽之间的凶兽之间之键，到凶兽之间可拿到凶兽符。



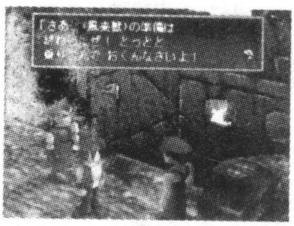
STEP 28 【ウィドナ】

可以跟一名男子买到摄像石，而此时的ダンパス已经成为全村的英雄了。但是却没见到ペペ，由村人口中得知ペペ他已经回到故乡ジェレミの町去见父亲ザラン了。

来到ジェレミの町ザラン的家可从ペペロ中得知东カリスト皇国的人民尚未脱离雾的影响。

STEP 29 【オクタム】

将捡到的汤波丸交给市长可得到钝重的首饰，由酒馆中的人口中可知东カリスト皇国有巨大都市一ソル之町以及“兽”的产地一ウル　メイス，接着就到车站搭电梯到顶楼的搭乘处搭风来兽车前往东カリスト皇国。不过因为出了点小问题，三人几乎是被扔到东カリスト皇国。



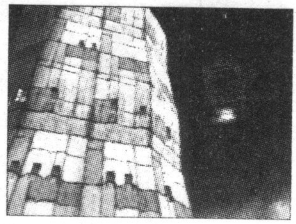
当清醒过来时竟见到女盗贼卡拉，之后空中出现一座大空城四处飞来飞去，由卡拉口中得知雾之巢就在大空城之中。

由告示牌得知巨大都市ソル之中有诸多游乐设施。在东部溪谷旁的ブブゴルド之町中有创世树，而ウル　メイス就是“兽”的产地，ニルボア溪谷则位于ブブゴルド之町的北边。

STEP 30 【阶层都市ソル一下阶层】

往北进入巨大都市一ソル后，メ丨タ却说他感觉到尚有人类存活于这个状似死城的巨大都市之中，或许是因为这个都市的建筑物实在是太高了，导至雾尚未侵袭到上面的地方？

来到最底层可见到一台“贤者的番犬”而在一旁的控制室，在控制室里面的机器面板上刻着几行字：“战士の广场を　めざすもの、贤者の饥えん　いやすべし、されば、贤者の门は开いかれる饥えた贤者はのこり、8なり！”



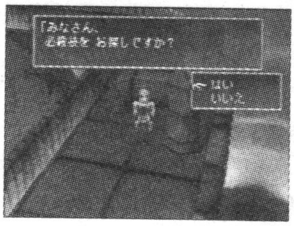
往上走途中见到一位老剑士，他一见到 Wen 等人也吓了一跳连忙摆好架势说要除掉我们这群怪物，看来他是误会了！

在跟他解释清楚后得知他的名字是盖塞鲁，不过他一见到诺雅却换她为玛鲁这个名字，但随即他又喃喃自语道不可能是玛鲁，因为玛鲁已经不存在于这世上，他一定是老眼昏花了～

STEP 31 【阶层都市ソル一上阶层】

再往上走便来到没有雾的上阶层（也是享乐的天堂）在旅馆的水族箱中标示着里面的鱼是“幻の超高级鱼ボルテック”，睡觉时诺雅又梦到双亲了，而他们还自认是雾起因的元凶。

由旅馆的客人那得知雾是在与コンクラム的战争中发生的，经过十多年的战争后コンクラム战败了，不过从那时候起在空中就出现那座大空城，而从大空城中开始流出无数的雾。



来到酒馆见到卡拉及グランタス，在卡拉离去后可以跟客人打听消息，得知ソ丨ン族的人拥有可在空中飞的兽之翼，一天一位ソ丨ン族的年轻人不小心遗落了ソ丨ン之笛，在他找了好久都找不到的情况下，那个年轻人忽然听到有人吹奏ソ丨ン之笛的声音，当他顺着声音来到ブブゴルド之町后发现吹笛的是一位人间的少女，渐渐的两人谈起了被严格禁止的恋情。

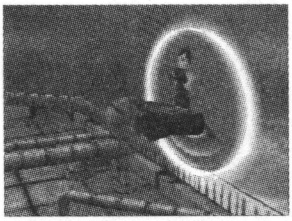
在游乐场中可用 100 个代币换到ソロンパン（波罗面包）而用 50 个代币可换到迪斯可舞厅的入场证！

用入场证进入舞厅花 500 元可参加舞蹈比赛，到三丁目剧场看相声时到后台凯拉便会上台，之后到面包店得知贤者最喜欢吃ソロンパン（波罗面包）但是一个要 6000 元，实在太贵了，但为了见到贤者只好给它买下来。（至少



要买8个喔!)

来到顶楼的バイロン圣堂见到デイズ老，デイズ老挡住三人并说此地有バイロン的武僧才能进入，这时凯拉告诉デイズ老自己是バイロン教ゾッブ老的门下，但是デイズ老并不相信，为了取信于デイズ老，凯拉便秀了一手武术，デイズ老马上就认出凯拉所施展的正是バイロン僧术中的七の段，他立刻相信凯拉的确是バイロン教的人，而放三人进入バイロン圣堂。



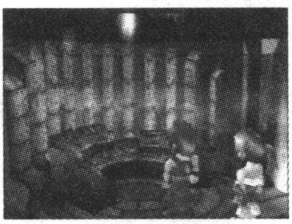
听了凯拉三人所说的话后，デイズ老便将バイロン圣堂所持有的创世树树苗拿了出来，并告知这株树苗是在100年前从位于地底深处的战士广场中，那棵枯萎的创世树之中发现的，之后便将它拿到圣堂中受到颜密的保护，如今就要是将这株树苗带到地底的战士广场让它成长成创世树以消灭此地的雾。

来到圣堂外却见到盖塞鲁怒气匆匆的走了过来，他气呼呼的要Wen等人将树苗扔掉，接着他便向Wen等人攻了过来!

在打倒这个顽固的老头子后，ソンギ又出现了，他一边嘲笑凯拉居然连人类也开始杀害后一边假腥腥的说他今天就大发慈悲把这个可怜的老人家救走好了，说完盖塞鲁便被他带走了。

STEP 32 【阶层都市ソル—下阶层】

再次到下阶层调查那些贤者宝箱，并将那8个贤者宝箱所要求想吃的ソロンパン(波罗面包)喂给它们，在8个都喂过后进入



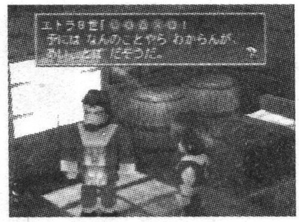
底层的控制台调查面板就可见到贤者—杜曼博士的幻影，而他也要Wen等人快将创世树的树苗送到战士广场。

因为那尊“贤者的番犬”已经滚一边去了，所以很顺利的便来到战士广场，将两边的机关都扳开使中央的榨栏移开后，一行人也来到了战士广场正中央那唯一有土壤的地方。

不料正要将创世树的树苗种下去的时候ソンギ又出现了，当诺雅气急败坏地询问他盖塞鲁老爷爷被他带到那边后，ソンギ却冷笑着回头要盖塞鲁准备出来见客了。



在盖塞鲁出现在三人面前时他身边却跟着一只变异体的兽，而ソンギ在临走前还说有了变异体，你们不死也很难了~~



好不容易将与变异体合体的盖塞鲁打倒后，盖塞鲁虽然恢复了意识但是他也差不多了，最后决定让他的魂破寄宿于创世树之中，随着创世树的觉醒阶层都市ソル也复兴了。而Wen也继承了盖塞鲁的星撞斩牙刀,装备上后果然是强力武器。

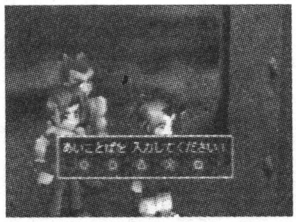
由ソル的皇帝エトラ8世口中得知10年前杜曼博士曾告诉过他将来的事，而那时他也一直记着○○△X□这个密码,之后他告诉Wen想要打倒大空城前要先与杜曼博士见面。

STEP 33 【ブブゴルド之町】

来到ブブゴルド之町所见到的却是因过度结冻而毫无生机的创世树，而且不管如何努力还是一点办法也没有，此时诺雅想起卡拉也拥有圣兽之力，或许此地的圣兽卵被她先行取走了!

STEP 34 【杜曼博士研究所】

来到杜曼博士研究所对着风管说话然后输入○○△X□这个密码后就可见到杜曼博士了，杜曼博士告知如果想让ニルボア溪谷的冰熔化的话要有时空爆弹，但是记载时空爆弹做法的古文书是被放在ウル　メイス，所以接着要前往ウル　メイス!



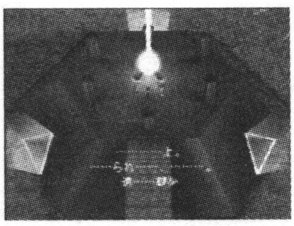
到楼下见杜曼夫人通过试验（分别回答③②④②），就可拿到开启ウル　メイス之门的いせき之键，离开研究所往西北前进。

STEP 35 【ウル　メイス】

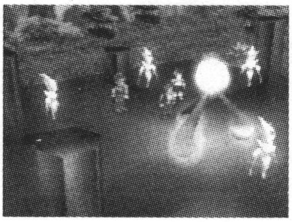
来到ウル　メイス到祭坛上后再进入周围的洞窟之中，那洞窟中三人分别来到属于自己的梦境之中。

在Wen的梦境中，他回到自己小时候为了救病重的母亲，而偷偷跑出壁外前往ドルク城想求取据说可治病的ドルク水，但是担心他跟着追出去的父亲却为了救他而失去一条腿，为此在Wen心中对父亲一直有着很深的自责。

在诺雅的梦境中，她的双亲是コンクラム的统治者ネビュラ大公及ミネア公妃，



在她出世没多久コンクラム便被雾给破坏殆尽，为了保全诺雅的性命她的母亲ミネア公妃，便将诺雅托付给一位ソ丨ン族的战士，但是在



途经ふきだまりの洞窟上方的时候，那位ソ丨ン族战士却因体力不支而与诺雅一起自空中掉了下来，而命大没死的诺雅便被テルマ给收养了。

在凯拉的梦境中，在一次与ソンギ的试合对决前夕，他明明知道ソンギ拿给他吃的东西其实是毒草，但是凯拉并不想伤害与ソンギ的友情，所以还是吃了下去，甚至到了事后，他也不去拆穿ソンギ的真面目。凯拉应该是个善良的人吧!

此时ティ丨グ终于现形了并将火のしずく送给 Wen 三人，但是在离开时那个神出鬼没的ジャガ丨ノ丨ト却毁了这地方!



而这时卡拉出现了，她告诉三人如果我们能够让ブブゴルド之町的创世树觉醒的话，那她就会将圣兽卵交给我们。

STEP 36 【杜曼博士研究所】

回到杜曼博士研究将火のしずく交给博士制造时空爆弹，在做好之后博士便将 4 个时空爆弹交给 Wen 等人并说第 1 个是用来炸ニルボア溪谷入口处的冰块，另三个则是由每一个人要分别带一个去闯内部的雷之洞门、火之洞门以及风之洞门，等在里面集合时三人再同时用三颗时空爆弹去轰炸ブリズマ。

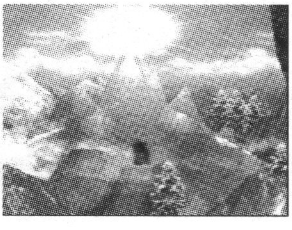
STEP 37 【ニルボア溪谷】

进入ニルボア溪谷用时空爆弹炸开入口处的冰块后就可进入洞窟中，来到三叉路时就分开行动(按□来转换三人的行动)。



当三人都来到ブリズマ的所在地，当正准备放置时空爆弹的时候デリラ三兄妹出现了。就在凯拉对付チェ　デリラ、诺雅对付ル　デリラ及 Wen 对付ギ　デリラ的情况下将他们给一个个打倒了。

之后用时空爆弹将ブリズマ给炸下山谷，不过却也让还没有死的デリラ三兄妹有和ブリズマ合体的机会。



真是受不了了，怎么能让来闹场的デリラ三兄妹去破坏这个国家哩！当然是立刻跳下山谷把这只新生的ブリズマ打死了！随着ブリズマ的灭亡，垄罩着ブブゴルド之町的冰也融化了！

STEP 38 【ブブゴルド之町】

回到ブブゴルド之町合力使三棵创世树觉醒，正准备离去时卡拉出现了，也得知她并没有圣兽之卵。



接着空中忽然飞过三个ソ丨ン族的人，他们大概是飞过来看看ブブゴルド之町这三棵觉醒的的创世树吧。

之后卡拉将グランタス为她所做的ふるぴた乐谱交给诺雅，接着她便拜托我们弹奏这首曲子给酒馆中的グランタス听。

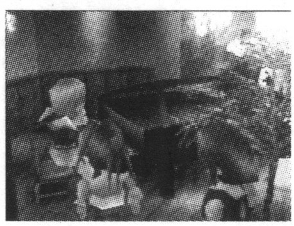
由居民口中得知グランタス原来是ソ丨ン族的人，但是他因为做错事而被施以夺去兽之翼的处罚。

STEP 39 【阶层都市ソル一上阶层】

到酒馆请乐手弹奏ふるぴた乐谱，此举果然打动グランタス冰封已久的心，而他也决定回ブブゴルド之町见卡拉。

STEP 40 【ブブゴルド之町】

来到ブブゴルド之町左上方卡拉的家，正好见到グランタス以及卡拉，而此时グランタス也将他为何会被夺去“兽之翼”的原因告诉三人，原来身为ソ丨ン族的他正为了无法与卡拉相恋而苦恼时，大空城的女城主ゾラ就对グランタス说只要他能够帮ゾラ做一件事的话，那他就会赐予卡拉一对“兽之翼”。



那时グランタス相信了ゾラ所说的话便帮他来到ブブゴルド之町窃取此地的圣兽卵，因为ブブゴルド之町圣兽卵有三颗，所以グランタス便把其中一颗送给了卡拉当礼物。

不过ゾラ在拿到其它的圣兽卵之后，并没有遵守将兽之翼给卡拉的约定，ゾラ那家伙还将这件事告诉グランタス的族人，结果他就被施以夺去兽之翼的处罚而掉到地面上，这 10 年来幸好有卡拉在照顾他，不然他实在不知道自己会变得如何。

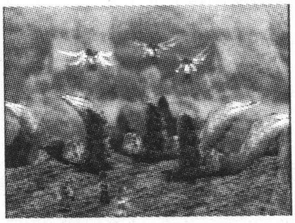


在得知 Wen 等人想与ソ丨ン族的人见面后，グランタス便将一支可叫来ソ丨ン族的ソ丨ン族之笛交给三人，并交待着一定要到西北方ソ丨ン族圣地的ディ丨ネ

山顶吹奏才有效果。

STEP 41 【ディーネ山】

因为身上带着ソ丨ン族的ソ丨ン族之笛就可以进入山中，一直往上走来到山顶吹奏ソ丨ン族之笛后，在一阵笛声过后空中果然飞来了一群身后有兽之翼的ソ丨ン族人。



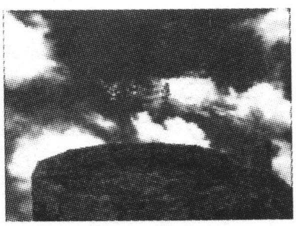
不过带头的レクタス在一听完诺雅说我们手边的ソ丨ン族之笛是グランタス所给的之后，他却说グランタス是背叛者已经不是ソ丨ン族的人了，而要我们快离开这个ソ丨ン族的圣地！

此时凯拉便破口大骂レクタス，不料レクタス却翻脸了。他俯冲下来说我们所说的话已经严重侮辱了ソ丨ン族，他还说会处罚グランタス的原因是因为他间接帮助大空城的建造。

在得知 Wen 等人是想借ソ丨ン族的力量去消灭位在大空城之中的雾之巢后，レクタス与其它ソ丨ン族人讨论过后，决定带 Wen 等人到ソ丨ン族的部落キャンプ去见长老。

STEP 42 【ソ丨ン族部落キャンプ】

由族人口中得知レクタス以及グランタス都是长老カクタス的儿子，他们两兄弟的感情一直很好，但是グランタス后来却爱上了一名叫做卡拉的人类女子，之后グランタス所做的事被族人知道后，他就被夺去兽之翼并丢到充满雾的人间了。



而ソ丨ン族并不是一生下来就拥有兽之翼的，这对兽之翼是要经过一种神密的仪式后才会生出来。到宿屋休息时在梦中可以得知这一切事件的幕后主使者叫做コ丨。(コ丨ト？)

见到长老カクタス后他答应协助 Wen 等人前往大空城，来到广场找レクタス便可以借ソ丨ン族之力前往空中的大空城！

STEP 43 【大空城】

进入大空城后一直走到某个有大盖子的房间，将墙上的开关启动后盖子就会打开，而调查中央的骨骸可得到翼人秘帖。

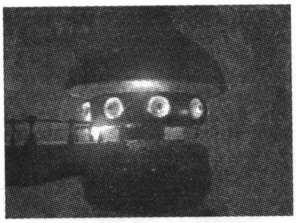
将玉座之间前的两个机关扳动后往玉座之间的门即会打开，而在玉座之间却没见任何人，只见到在王座之后有几扇门，但是却苦于没有钥匙，在讨论后决定先找到门的钥匙。



正准备走出玉座之间时一名很像是ソ丨ン族的女子走进来，来的人不是别人正是我们苦寻不着的大空城女城主ゾラ！

将她打倒后ソンギ又来了，他一边嘲笑ゾラ是年老不中用，在另一方面竟说对付这种门要用什么钥匙便将门给毁掉，接着他便大摇大摆地走进去，我们见状也立刻追了进去。

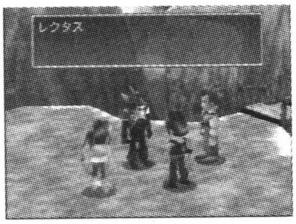
不过已经来迟了一步ソンギ勿已经将雾之巢给破坏掉并夺取了此地的圣兽，此时失去动力的大空城开始要坠落了。



在 6 分钟内逃到外面后便可被レクタス等人救回キャンプ。

STEP 44 【ソ丨ン族部落キャンプ】

由カクタス长老口中得知经过调查得知目前在カリスト山脉北方的コンクラム还有一个雾之巢，相信只要将它给破坏掉那雾就会完全消灭，而他也下令レクタス送三人到コンクラム！



将先前拿到的翼人秘帖交给右上角的ソ丨ン族，之后便可以由レクタス送三人来到コンクラム所在的北部山脉，但是因为那地方尚有大量的雾所以特地拿了降落伞让三人装上，等来到コンクラム上空时，Wen 三人再张开降落伞落到地面。

STEP 45 【コンクラム】

一进入コンクラム就感到四周怪怪的，浑浊的天空伴随着阵阵蠕动的地表，任谁也不相信这里曾是被众人公认为称为美丽之都的コンクラム，不过诺雅却是一脸亢奋的表情接着她还听到旁边传来人的声音，循声找去见到的是融入壁面的男子。



当诺雅急着要将那名男子拉出来时却被チルマ给阻止了，原来此地的建物、人类都已经与变异体合为一体了，所以当把这男子强行拉出壁面后，那这名男子也会立刻死掉的。

进入王宫来到里面竟见到诺雅的母亲ミネア公妃，已经失明的她也已经融入变异体之中，但是ミネア公妃还是希望诺雅能早日到ジッツ的绝对要塞将雾之巢给破坏

掉。

但是想要进入绝对要塞的话，就要先攻破在入口那扇用古代物质打造而成的地狱门，而ネメシス之玉就是对付古代物质一定要有的东西，但长久以来一直都遍寻不到ネメシス之玉。

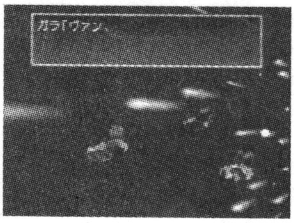


于是ミネア公妃便要诺雅等人立刻到王宫的地下室去见她的父亲ネビュラ大公，并利用兽之炎回到过去的世界寻找。

来到地下见ネビュラ大公后便拿着兽之炎到镜屋中使用，在用镜之炎将火把点燃后在镜中便出现了过去的景像，走进镜子经历一段长时间的时空飞行后终于来到了过去。

STEP 46 【过去的コンクラム】

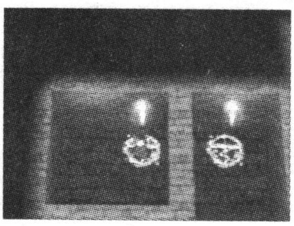
在王宫中见到外务大臣ドハティ、内务大臣ゼト丨以及担任亲卫队的デリラ三兄妹，而神圣祭司ゾラ则告诉我们ネメシス之玉是属于国家级机密物质，而ジッツ则是宫廷科学家。



来到旅馆可见到杜曼博士，他也是为了明天要举行的新武器发表会而来的，至于住宿费原本要 10000 元，但是老板说明天是大日子所以特地免费招待三人住宿。

来到コ丨ト王子（ネビュラ大公之子！？诺雅的哥哥！？）的新武器发表会上见到ネビュラ大公及有身孕的ミネア公妃！但是临时却发生问题造成大量的雾外泄。赶到王宫地下室的研究所发现雾所流出的洞口是直通到兽界的ル丨ジ之塔，商量后决定先斩断源头便跳下洞口，准备去打倒邪兽ル丨ジ。

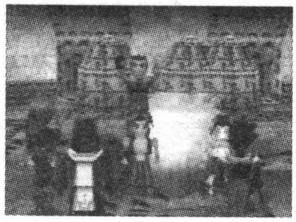
STEP 47 【ル丨ジ之塔】



在第 2 层时要将左上及右下的兽都打倒才可前往下一阶层，在第 3 层时用注意四周的变化（在场地正常时通行），也是要打倒兽才可往下一层，来到顶层将ル丨ジ给打碎之后ル丨ジ之塔也崩塌了，接着三人在圣兽的协助下回到了コンクラム，而此时雾也消失了。

STEP 48 【过去的コンクラム】

回コンクラム见到ネビュラ大公在骂コ丨ト，不过因为身旁有ジッツ及ゾラ的怂恿，コ丨ト决定暗中完成这伟大的计划！



为了感谢 Wen 等人的协助，ネビュラ大公决定将ネメシス之玉送给 Wen 等人，但是コ丨ト还是很不高兴就对了。

来到屋顶见ミネア公妃可拿到一枚ミネア的戒指，而ミネア公妃也语重心长的希望 Wen 等人能够救救她那因为过度热心于研究コンクラム的新兵器而变得怪怪的好儿子コ丨ト。

之后来到镜屋再次利用兽之炎回到了现在的コンクラム，接着便往北前往コ丨ト以及ジッツ所在的绝对要塞。

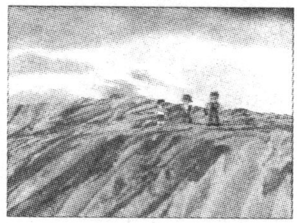
STEP 49 【绝对要塞】

利用ネメシス之玉将地狱门打破后就可进入绝对要塞，途中我们发现了一座湖，再往前走便见到ジャガ丨ノ丨ト在湖中，再往前走来到控制室，将左边的开关扳动后准备离去时ジッツ出现了，将他打倒后记得要把左边的开关再扳回来。



当准备将雾之巢破坏掉时，诺雅的头却痛了起来，而コ丨ト也一步一步向我们逼进，看着他乱恶心地叫我可爱的妹妹。

当他用防护罩时一直用必杀技可把防护罩打破，但是最恶劣的还是凶兽召唤了。打倒他之后此地也开始崩塌，用逃的或用风之扉都可以，接着就跳下大洞逃命去了。



一到外面就看到卡拉，之后グランタス也飞过来了，原来长老已经原谅グランタス并赐予他新的兽之翼，不过グランタス表示他已经决定与卡拉一起在ブブゴルド之町生活了。再回到コンクラム看到的只是一片沙漠。

STEP 50 【リム　エルム村】

回到村子与众人交谈过后再到村长家找诺雅，此时ソンギ却出现在这个村子并且还告知ジャガ丨ノ丨ト不但还没被消灭，而且它还跟コ丨ト合体了，之后ジャガ丨ノ丨ト的势力也并吞了リム　エルム村，为了救人决定由ウル　メイス前往兽界！

STEP 51 【ウル　メイス】

来到ウル　メイス到祭坛上叫出ティ丨グ后，ティ丨グ便为我们开

了往兽界的通道，而经由此通道我们也来到了兽界。

STEP 52 【兽界】



一直走来到提供圣兽之力的创世大树前，发现ソンギ他正在吸收创世大树的力量，之后ソンギオ告诉三人他本身也跟兽合体了，在将ソンギ打倒后因为与他合体的兽已经消失所以连他也一起消失了，但是创世大树却也因力量耗尽而逐渐枯死。



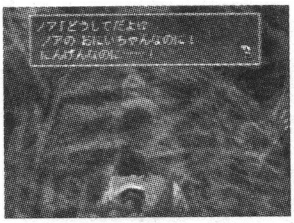
在三人的祈求之下在オクタム地下遗迹掉落山谷的ハリィ又出现了，在众人的合力之下创世大树蜕掉了乾枯的外皮而从内部长出了一棵更加翠绿的大树，终于兽界又复苏了。

STEP 53 【リム　エルム村】

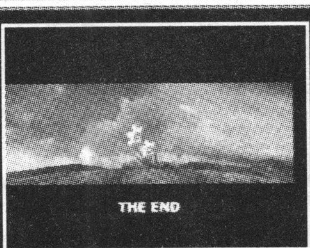
回村子利用创世大树的力量打开缺口后即可进入生物城。

STEP 54 【生物城】

一路走到最里面打倒最凶兽コ|ト后，圣兽们决定为这世界尽一份心力，于是在圣兽们的合作之下ウル　メイス恢复了!







在生物城崩溃以后，长期被雾所笼罩的异世界LEGAIA终于又恢复了阳光明媚的天空，人们从兽的威胁中解脱出来，过上了平静的生活。

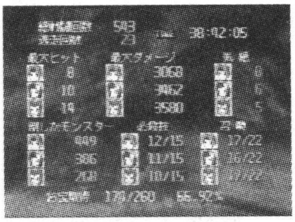
Wen决定与メイ一起出外旅行(这取决于是否将エイミ带回リム　エルム村)

コンクラム复苏，诺雅在父母的陪伴下跨上了庄严辉煌的殿堂

凯拉接过了长老ゾッブ的使命，领导着バイロン寺院全体僧人精进修行

グランタス与卡拉幸福地在一起行活……

雾的秘密



在通关后，游戏会给出一张对玩家进程的评价表。每人15种必杀技、22种召唤兽、260种宝箱，你是否完全入手了呢？想达到100%请参看以下的机密档案。

I SKILL 全部必杀技及 SUPER ARTS

WEN 火



居住在设有防雾之壁的边境村庄利姆·艾蒙，十多年来都与父亲和妹妹共同生活，充满正义感的他为阻止隐藏在雾背后幕后元凶的阴谋，因而背负拯救世人的命运枷锁离乡别井去冒险。

人物回顾

指令	AP	必杀技名称
↑↓↑	18	VANN SOMER
↑↓←	18	VANN SLASH
←←↓	18	VANN POWER BLOW
←→←	18	VANN ELBOW
↓→↑	18	VANN TACKLE
→→←	30	TORNADO FLAME(超)
↑↑↓↓	24	VANN HURRICANE
↑↓→←	24	VANN SPIN COMBO
←→↑←	24	VANN DOUBLE UPPER
↓↑↑↑	24	VANN CYCLONE
↓↑↑←	24	VANN PK COMBO
↓↓↓↑	24	VANN CROSS KICK
→→↓←	40	FIRE BLOW(超)
→↓←↓←	50	BURNING FLARE(超)
→↓←↑←↑→↓←	??	???

SUPER ARTS

❶『←→←』+『←←↓』+『↓→↑』=←→←←↓→↑

❷『↓→↑』+『↑↓↑』+『↑↓←』=↓→↑↓↑↓←



NOAH 风

由野狼养育的年轻少女，住在罕有能阻隔雾的当风洞窟，纵使如此她仍能学习人类的话，不过欠缺和人相处的适性性，因此制造出不少笑话，性格方面则爽朗坦率，善恶极度分明；她是一名左撇子。

人物回顾



GHARA 雷

以锻炼自己肉体与精神作为信条的拜隆教僧兵，年幼时双亲因雾引起的灾害而被杀，故此否定对兽的信赖兼且非常憎厌它们。他在17岁时已得到大禅师的称号，虽然如此可是仍潜心修炼，相当认真的硬汉。

人物回顾

指令	AP	必杀技名称
↑↓↑	18	LIZARD TAIL
↑↓↓	18	BEAST FANG
→←↓	18	WIND STRIKE
→↓→	18	SONIC JAVELIN
→→←→	24	DOLPHIN RAISE
→→↑↑	24	MIRAGE LANCER
↓↑↑↑	24	SWAN DRIVE
↓↓↓↑	24	BIRD STEP
←←→→	40	FOREST BREATH(超)
↑↑←↓→	30	RUSHING GALE
←←→←→	50	VULTURE BLADE(超)
←↑↑↑↑↓→	70	HURRICANE SHOOT(超)
↓↑↓←→	??	???
→→←↑↑↑	??	???
←↑→↓↑←↑↓→	??	???

SUPER ARTS

❶『↑↑←↓→』+『→↓→』=↑↑←↓→↓→
❷『→→←→』+『→→←↑↑↑』=→→←→→→←↑↑↑
❸『↑↓↑』+『↓↑↑↑』+『↑↑↓↓』=↑↓↑↑↑↓↓

指令	AP	必杀技名称
↑↓↓	18	岩头击
←→←	18	捻里拳
←→↓	18	硬壳击
←↑↑	18	烈空猛掌打
←↑←	18	破首刀割击
↓↑←	18	跃膝升破
→→←	30	雷击掌(超)
↑←↓↓	24	空翔硬降击
↓↓↑↑	24	升侧连脚蹴
→→↑←	40	旋脚双雷击(超)
←↑→↓←	30	螺旋双掌打
←←→↑←	30	舞崩天升破
→→←←←	50	双手四连雷弹(超)
↑←↓→←	??	???
→→↓↑↓↑↓←←	??	???

SUPER ARTS

❶『←→↓』+『↓↑←』+『←↑↑』=←→↓↑←↑↑
❷『↓↑←』+『←↑↑』+『↑↓↓』=↓↑←↑↑↓↓

Ⅱ ITEM 圣兽及强力道具

圣水兽之卵——需20000的钓鱼点数到钓鱼场即可换得
圣地兽之卵——需100000代币点数在游乐场即可换得
圣光兽之卵——剧情一到女盗贼就会给我们一个光之圣兽卵
圣火兽——在第3关的大厦最底层以树苗种出的创世树
圣雷兽——是在第1大关的东之森林的创世树
圣风兽——回到女主角刚拿到圣兽的那一颗创世树
珍兽——用20点钓鱼点数就可换到(xxx之笛那个就是了)
斗神之像——到斗技场选Master模式，连续打赢13次就可获得，只有一个
魔神之封印——只要到召唤翼人族那座山顶，就会遇到一只凤凰，打败他就可取得

Ⅲ ENEMY 隐藏之战

主角家乡的最左下角有一棵树，去调查的话，主角的妹妹会跑过来，然后自动进入战斗，会飞出四只杀手蜂和一只女王蜂，击败后可取得增加能力值的特殊道具。在与女王蜂对战时，不但敌人一定会先制攻击，而且不能使用圣兽，而女王蜂的毒属性攻击又得特别注意。最重要的一点是战斗结束后取得的道具要马上吃掉，千万不可以去纪录或跟妹妹讲话，也不可以出城，否则取得的道具会不见。此方法可反复使用。



サンパギータ SAMPAGUITA™ 完美结局攻略

机种:PS 厂商:SCEI 类型:AVG 媒体:CD-ROM×2 发售日:1998年10月15日

剧情&里故事的重要分歧点攻略

本作存在着3种类的“GOOD ENDING”。在这里先将“GOOD ENDING1”的故事及基本流程作详细解说,一切攻略要点及里故事发生的条件都一一为您解明。



⬆依靠多回 **PLAY** 而出现的隐藏事件多数存在!



⬆达到最基本结局的流程事件的详细解说。



⬆やゐトら系列的游戏性所在——分歧点,一个选择肢即能改变命运!

谜之少女玛利亚与主人公的意外相逢

主线故事



雨中归家路

因为下起了雨,下班后的主人公急于回家,未料身旁警车呼啸而过。



与玛利亚的相逢

在小路里无意间遇上了一个足部与头部受伤的少女,出于好心背她回家。

记录点

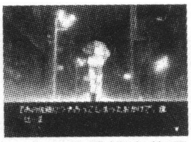
里故事

OPENING 变化

在本作中若达到“GOOD ENDING”则会引起三种开场变化,故事也便微妙地展开。



⬆巡警出场的些微更改。



⬆主人公记忆中的不同场景。

背着玛利亚时的对话

开场不同,此时的对话亦存在变动可能,但不影响基本剧情。

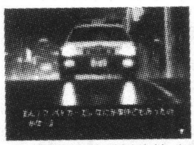
➡玛利亚除了自己的名自外,不回答其他问题。



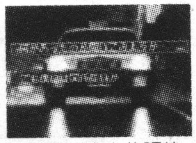
关键点

与巴特罗尔警官的对话

在主人公前方停着警车,相应的行动与对话都会引起剧情变化。“触らぬ神に祟りなし”会引起什么呢?



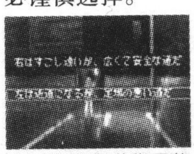
⬆如果没有犯过什么罪,该不会有问题的。



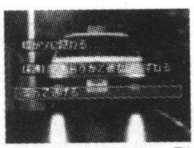
⬆出于好奇心的驱使,便会……

左右分开的岔道

背负着玛利亚的主人公来到了丁字路口。由于存在碰上巡警的可能,务必谨慎选择。



⬆选择哪条道路不能光考虑方便到家。



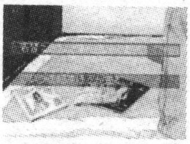
⬆选择此选择肢后,剧情直奔 **ENDING**。

寻求玛利亚秘密的记忆……

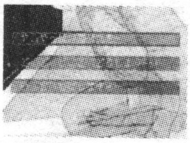
里故事

有色书籍始末

回到家后的主人公正要带玛利亚参观房间，却发现蒲团上散乱的有色书籍，如何处理将对剧情产生极大影响。尽快整理藏起是绝对上策，若有动摇则可能直接END。



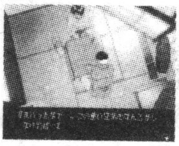
⬆这样的情况对一位热心助人的主人公是不合适的。



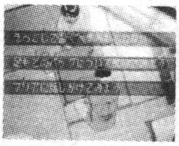
⬆若有动摇及犹豫等于自掘坟墓。

沉默寡言的玛利亚

换过湿衣后，两人面对喝着咖啡。"マプハイ"之后的选择肢通常都不怎么好，注意主人身份，不要失格。



⬅艰难……的会话。



➡热情的态度值得夸奖。

玛利亚的菲律宾语讲座

当满足条件后，与玛利亚会话较投机时，菲律宾少女便会教你她的母语。"讲座"共分为三个阶段，诚恳的态度是主人公必须要做到的。



⬅由普通会话渐渐转向菲律宾语的对话。

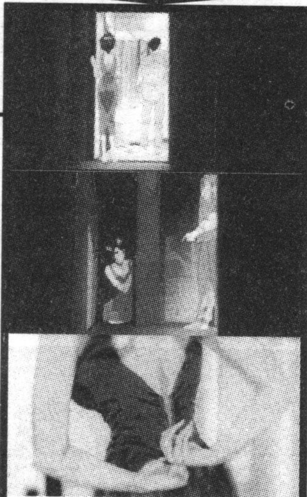


⬆仔细听玛利亚的发音以便学会单词。



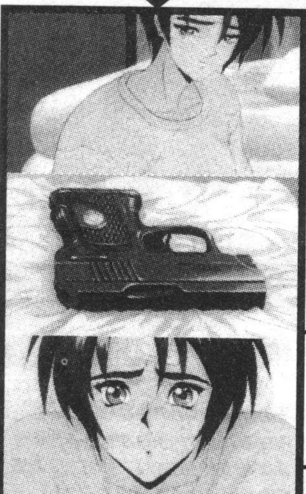
⬆最后的选择肢不妨大胆尝试句子。

主线故事



忧愁的玛利亚

在玛利亚换衣时，主人公上街购物，回来后发现她刚在换衣。她在做什么？有什么不可告人的秘密隐藏着呢？



记忆丧失…

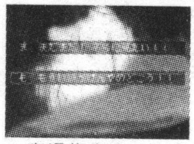
主人公质问玛利亚，然而她除了自己的名字外，丝毫想不起以前的事。然而坐着谈话时，却在她的包里发现了一把手枪！

记录点

关键点

换衣时的举动

喝过咖啡，玛利亚便去换衣。保持理性，不作越轨之事。其后的选择肢大同小异。



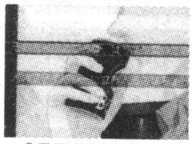
⬆牢记约束自己的眼睛。

调查玛利亚

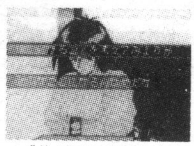
为了帮助玛利亚拾回自己的记忆，主人公问了一些问题。在一系列的选择肢中，以最后选择"为了玛利亚"和"积极的行动"为好。在问话过程中，有些选项会使玛利亚产生误会，需加注意。这里的选项对结局较有影响。



⬆向记忆丧失的玛利亚提出许多问题。



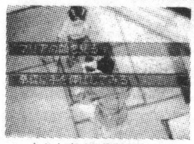
⬆"积极的行动"吧！



⬆"为了玛利亚"而考虑。

发现手枪时

当发现手枪时，若直接出示则会去向ENDING。这里的选择以为玛利亚考虑为上。



⬆太过直接则向ENDING前进。

一天的终结

由于玛利亚怕黑，夜里睡觉时还是开着灯吧。一切还得围绕着"为了玛利亚"的原则。



⬆不要选择令玛利亚不安的选项。

玛利亚与主人公的共同生活开始

里故事

外出时的会话

在主人公做家务时，会有与玛利亚对话的选择肢出现。如何选择对剧情并无大影响，但出现需满足条件。



⬆入睡前的一番对话。



⬆目送玛利亚睡去后，主人公便去工作了。

与遇上的警官对话

在玛利亚出现前错过的警官，与之对话是一个极为重要的的选择肢，其中有些选项直指 ENDING。



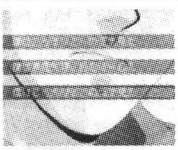
⬆巡警将主人公叫住……



⬆注意与玛利亚有关系的选择肢。

鉴赏玛利亚之姿

整理房间的玛利亚之姿，令主人公欣赏到她勤快的一面。这里的选择肢只是一个过场，不会影响结局。



⬅不要让这机会逃走。



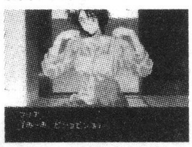
⬅多么勤快的女孩子呀。

收录机的响动

当满足了条件以后，会出现玛利亚接触收录机的剧情。此时的主人公可得注意别把水桶里的水撒向玛利亚呀。



⬆收录机响动时主人公的行动是一个问题。



⬆又一次被水淋湿全身的玛利亚。

主线故事



与×国黑社会的关系

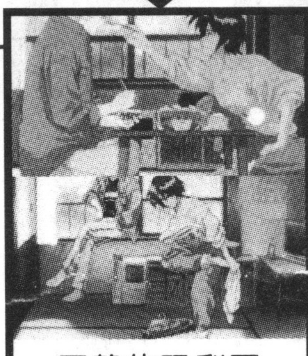
上班前在炊事房里休息的主人公，读到了与×国黑社会暴力团抗争的新闻。与玛利亚有关系吗?



心事重重的玛利亚

下班回家后，主人公发现玛利亚一人待在房间里。然而，一种异样的氛围令人感到有谁藏着……

记录点



平静的玛利亚

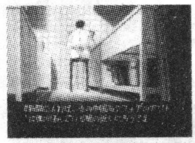
不思议的同居生活。玛利亚显得勤快而轻松，又是扫除、又是做饭。在主人公心中一种感情正在滋生，莫非这就能称之为“恋”吗?

记录点

关键点

自动分歧注意

在炊事房里读着报纸的主人公，在这一时刻对玛利亚产生了一丝的不信任，但若选怀疑的选项则会强制 ENDING。



⬆这时的思考与行动是一个大问题。



⬆注意此时的自动分歧。

与巡警的会话

如果在遇见警车时选择了“触らぬ神に祟りなし”的话，将无任何问题…。但若有所接触的话则会出现新的选择肢。



⬅无事地通过不会发生任何麻烦。



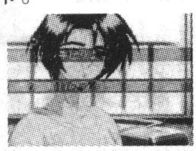
➡当被叫住时须注意选择肢。

和善对待玛利亚

为和玛利亚保持亲近的关系，以和善的态度对待。在这里会因主人公的态度产生重要情节。



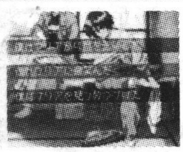
⬆一句简单的话却是非常重要。



⬆像恋人一样地对待玛利亚。

与玛利亚的关系

随着时间的推移，两人的感情也日渐增长，玛利亚心中的不安也得到缓解，故事似乎向着好的结局而去…



⬅时刻让玛利亚安心。



➡自己的行动要谨慎。

沉浸在幸福与迷惑中的玛利亚与主人公

里故事

满天乱飞的钱堆

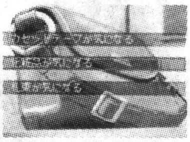
在玛利亚包内找到大量的纸钞后,若选择"札束"后便会发生这一情节,钱如雪片般漫天飞舞……由于这样的举动会引起玛利亚的不安,所以慎重选择。



↑形成了这样一种混乱的情况……

化妆品的闹剧

在调查皮包时,若选择"化妆品"这一项时,则会发生玛利亚替主人公化妆的搞笑情节。



↑这里的选项可能会直接进入ENDING。



↑一出轻松的喜剧缓解着玛利亚心中的不安。

与玛利亚在公园散步

与玛利亚外出时,如果选择去公园则会发生两人散步时的情节。随着是否掩埋手枪,玛利亚的对话也有微妙的变化。



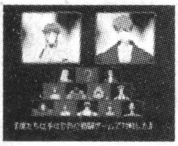
←在秋天公园里,同行的身影。



→这儿的行动会导致情况变化。

在游乐中心

当满足条件后,会发现玛利亚也有不俗的游戏水平。

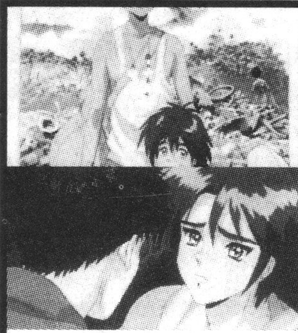


←自夸格斗游戏无敌的玛利亚。



→与主人公同级的学生佐藤会在这个场所突然出现。

主线故事



探寻玛利亚的记忆

两人一起寻找,但玛利亚的记忆仍然深藏在雾的彼方。在公园的树下,两人将手枪埋起,在快餐店吃着比萨喝着酒时,玛利亚无意间说出波依(ポーイ)这个名字,记忆似乎从此开始苏醒。

记录点



一同购物

主人公与玛利亚一块上街购物。在回家路上,玛利亚在车站前为孩子们捐款。自从相逢以来,两人的生活似乎非常美好,然而玛利亚记忆还未真正找回。为她担心的主人公以"バハラ・ナ"鼓励她。

记录点

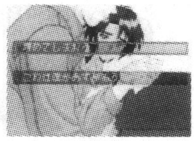
关键点

手枪的保管方法

在皮包里发现手枪时,会有两个选择肢出现。怎样选择没有太大的影响,指对剧情产生微妙的变化。



↑这样危险的物品似乎不该带在身边。



↑为了玛利亚,让她离开这些东西吧。

向往着玛利亚

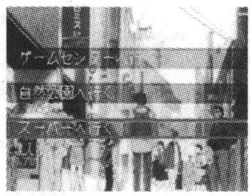
接受了玛利亚告白的主人公,面对着几种回答的方法,不同的答话会产生不同的ENDING。在相处数周后,主人公心里是如何思考呢?



↑慎重回答,勿伤她的心。

与玛利亚的外出

在上街时会选择去哪里,"游戏中心"、"自然公园"与"超市"三个场合中建议先去购物,这样会使故事产生较大的变化,也影响着不同的结局。



↑先购物吧!

由捐款而开始的生活

在玛利亚捐款时,主人公也在考虑自己的生活。这里的选择肢会根据场合直接影响ENDING。



↑不要做出令玛利亚不安的行动。



↑在这时考虑着今后的生活。

搜寻随着波依而失踪的玛利亚

里故事

与马场的对话

拜访马场先辈时，他会告诉有关菲律宾的详细情况。这里的各种细节将会使 OPENING 产生三种变化，如果完成所有的细节，在这里就会得知住在菲律宾的马场的妻子和孩子的情况，并且能了解到他的一些私生活。同样是住在菲律宾，马场一家与玛利亚是否有什么关系呢？



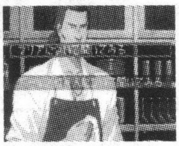
↑在会话中了解到不少菲律宾的情况。



↑提到了曾在游戏中心出现的佐藤。

在拉丁之店的会话

当持着玛利亚照片寻问店主时会出现选择肢。在对话中隐瞒自己的身份，如此更便于探得线索。



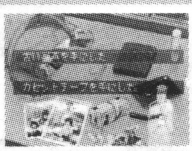
←打听玛利亚与波依的关系。



➡在听到波依时此人的脸色变了。

玛利亚携带的物品

满足条件后，便会在这里出现调查玛利亚携带物品的选项。基本不会影响剧情。



↑是选择“化妆盒”还是“口红”呢？

与义兄的对话

随着游戏OPENING 的变化，会发生与义兄水岛的会话，能得知大量有关菲律宾的知识。



↑曾担任大手新闻社菲律宾支局特派员的水岛。

主线故事



马场先辈的建议

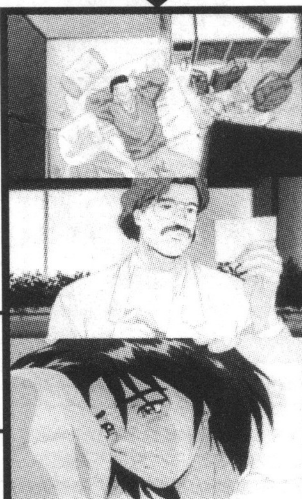
作为同在一个学校的先辈，马场说出了菲律宾人拉丁的情况。



拜访拉丁

与拉丁的会话没有什么收获，回到玛利亚在的房间，对波依还是一无所知。

记录点



拉住玛利亚的手

时间过去一周，没有很明显的进展。主人公拉着玛利亚回家。

记录点

关键点

注意自动分岐

在拉丁之店出现的选择肢若判断失误的话，故事将会直接向着 ENDING 而去。这里的要点是一切都为玛利亚考虑，重视她的存在。在与拉丁会话时，使用假名是一个正确的选择，一切都要仔细考虑。



↑拉丁问道：“是有关恋人之事吗？”



↑波依在会话时只是默默的转着酒杯。



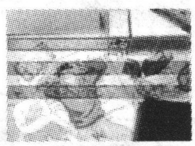
↑对他人的事有极大兴趣的菲律宾人。

寻找玛利亚的足迹

在搜寻玛利亚行踪时，必然会遇上义兄水岛并与之谈话。这里的选择肢同样非常重要，也是一个了解玛利亚过去的良好时机。



↑由玛利亚遗留的物品开始调查。



↑一步步地寻找着玛利亚的足迹。

玛利亚与主人公

在玛利亚的房间里，两人热情地拥抱，代表着这段不思议爱情又向新的方向前进。



↑记忆跟随着玛利亚一同回到主人公身边。

深深刻在波依与主人公心里的感情

里故事

向着波依的宣言

在洗衣店与玛利亚一同出现的波依恐吓着主人公，如何回答取决于主人公的坚定与否。



⬆作为男子，就一定要守护着玛利亚。

玛利亚的过去

发生了玛利亚向主人公倾诉自己在日本生活的情节后，开场也会随之变化。



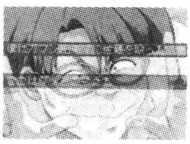
⬆新的写真又出现了。

讨厌的佐藤出现

在游戏中心出现的佐藤，本来是主人公大学的同学，然而又在这里出现。和他的对话都是强制开始，并且此人爱唠叨没完，令人讨厌。此时对佐藤的行动如何选择也要慎重，因为其后会根据现在的选择而产生大量的剧情变化。注意不要让愤怒的情绪左右自己的行为。



⬆最后竟然说出了侮辱玛利亚的言语!



⬆怎么办?还是注意保持冷静吧!

讨厌的佐藤再次登场

从学校回家的路上，又遇上佐藤。他在逃跑时把主人公引向小路。这时根据对玛利亚的综合态度决定行动。



⬅令人气愤的事经常发生。



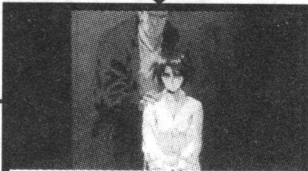
➡快点决定吧!不要犹豫。

主线故事



回来的玛利亚

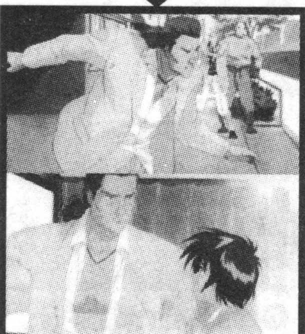
玛利亚归来后，同居生活再度开始，而在洗衣店波依出现并劝玛利亚早日回到菲律宾，被她拒绝。



玛利亚的记忆

在洗衣店与波依会过面后，夜里玛利亚终于拾回了自己的记忆，并开始将之向主人公倾诉。

记录点



波依出现

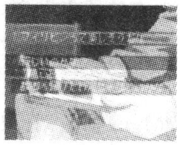
与波依见过面后，由学校回家的主人公遭到了偷袭。赶紧逃回家的主人公却发现那里有受伤的波依，并且在一番警告后离去。

记录点

关键点

在洗衣店的对话

在洗衣店时，主人公以菲律宾语向玛利亚祝福圣诞。这里的选择肢无多大影响，只是考验你学习的水平。



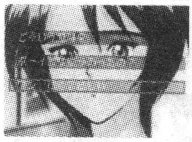
⬅注意着玛利亚的反应。



➡玛利亚心事重重的回答着。

坐在座垫上时的会话

玛利亚问主人公是否相信她，由此开始的选择肢会对故事产生极大的变化。让玛利亚安心吧。



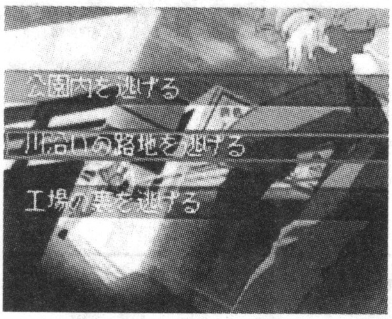
⬆不要让玛利亚产生丝毫的不安。



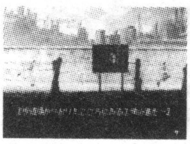
⬆正确的选择肢就能回忆情景开始。

主人公的逃走路线

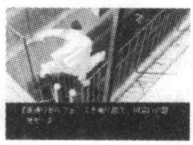
在危机时刻，主人公的逃走路线有“公园内”、“河边的路”和“工场里”三条，其中之一会直接达到 ENDING，需小心选择。



⬆形成 BAD ENDING，开场有所变化。



⬆往这条路走基本上是安全的。



⬆BAD ENDING 的可能性有 33%。

与波依一块急于救出玛利亚的主人公

里故事

埋藏手枪的场所

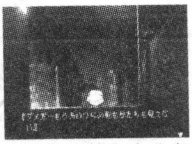
根据埋藏手枪场所不同，行动也有变化。将手枪重新找回后故事向着高潮进行。



⬆主人公挖出手枪，为救玛利亚急冲而去。

没有手枪的追踪！

如果不先取手枪而直接前去救玛利亚，将不会达到任何一种GOOD ENDING!



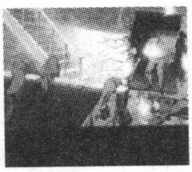
⬆没有手枪主人公在途中与波依一块行动。

在宾馆发生的事件

取出手枪的主人公急于救出玛利亚，便拜托波依“运れていってほしい”。进入宾馆后将与×国黑社会暴力团进行斗争。在这里，寻找关着玛利亚的房间顺序、突入的方法、玛利亚救出的方法、逃出的方法存在着大量的分歧，只有全部选择正确才能达到GOOD ENDING。为了玛利亚，誓死一拼吧！



⬆不要在暴力集团正面突入。

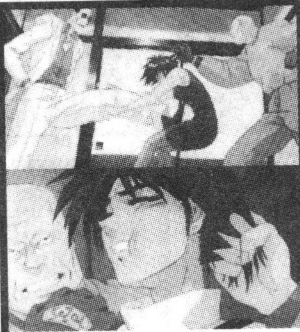


⬆子弹纷飞中，主人公寻找到玛利亚。



⬆玛利亚被当作人质，时间刻不容缓。

主线故事



被绑架的玛利亚

逃脱袭击的主人公回到家后，发现波依也一样受到威胁。两个关心玛丽亚的人一起下了救出她的决心。取出手枪的主人公与波依同行。

记录点



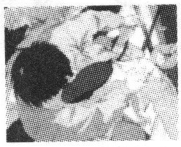
GOOD ENDING“信”

乘坐波依车的主人公到达了宾馆。波依让主人公“返さなければならない恩がある”，经过一番激斗，几人在爆炸前离开了宾馆。玛利亚被强制送还菲律宾，而主人公永远不会忘记这一段经历。

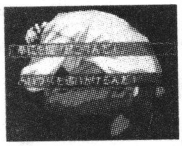
关键点

救助玛利亚的行动

在玛利亚在绑架而去后，主人公又面对着如何行动的选择肢。取出武器、尽早救出玛利亚是究极的选择。



⬅手无寸铁则无法对抗。



➡如何对付这些恐怖的人呢?

宾馆前与波依的对话

在宾馆前，主人公面临最后的选择，这里将决定是否能达到GOOD ENDING 1。



⬆波依舍命冲入宾馆。



⬆最后的选择肢，不要轻率决定。





灵之力量2

机种:PS 类型:SLG 厂商:IDEA FACTORY 媒体:CD-ROM

故 事

魔导世纪996年,由勇者斯方(シフォン)的军队,将当时支配的大魔王查尼斯(ジャネス)打倒,当时人们预感到和平将会到来。可是,实际上的结果却与众人的想法完全相反,在一片没有支配者的大地中,亦有很多对立的东西,那就是:宗教、种族和理念。魔导世纪997年,在此个叫尼巴德(ネパーランド)的地方,战火再度燃起……

主要人物



玩者刚开始游戏时，只可选择其中主要的六人，而游戏整个版图共有四十国，只要玩者曾完成游戏一次后，便可使用的国家数目便会增加。



希露(ヒロ)

CV:宫村优子

领导军:新生魔王军

解说:死去的大魔王查尼斯的女儿，最独特的地方是有强大的魔力及战斗力。



古利查(グリーザ)

CV:加势田进

领导军:骑士团シリニーグ

解说:是圣神可利亚(コリーア)守护的军队,基本上是攻守平均的一队。



亚世莉亚(タアゼレア)

CV:国府田マリ子

领导军:深绿エルフ军

解说:一向以来是守护着自然的妖精族军，她最擅长的便是使用强劲的回复系魔法。



大蛇丸

CV:矶部弘

领导军:ムロマチ军

解说:被海分隔的一个小岛上的一个异国军势力,特点是拥有很多强劲的武将。



佳瓒(カイザン)

CV:银河万太

领导军:ドウム战斗国家

解说:拥有一种叫“科学”的独自文明的国家,会使用各种特色的武器作战。



拉杜尔(ラーデゥイ)

CV:江川央生

今导军:义军イプンロイア

解说:是传说勇者的其中一人，曾隶属打倒查尼斯的正义方的勇者军。



妮多·斯奈(リトル·スノー)

CV:大本真基子

领导军:ルネージュ公国军

解说:由异界“地球”召唤出来的少女,与希露的兄长ジャドウ属同一势力。

游戏基本流程

游戏基本以一个月作为单位，在每个月均有不同的事务要做，不过基本上是有一定的格式，现在就解释一下各指令的用法。

税收

买卖:将其他的货币对换成自国的通用货币。

徵兵:征集兵员,增强自军实力。

解说——出现期间一定是“一月与七月”,拥有强大的兵力,是国家的命脉。在对换货币时一定要注意对换率，每次各货币的对换率均不同,如对换率是低过**1.6**的话便最好不要换(除非你等钱用),待下次对换率高时才对换便有着数，好运的话有可能有**2.6**对**1**的对换率。

人事

役职:给自军的武将一个职位。

探索:用自国的武将去寻找一些在野的武将。

解说——通常一开始决定了武将的职务后,便不会再有任何变动,除非觉得该武将做得不称职。另外，自军中的武将数已达十人的话,便不能再加武将,除非将一些武将撤职。(留意:撤职前请先将该人的所有兵士全数调去)

战斗

攻击:侵攻敌人的国家。

私掠:掠夺敌人的物资,但成功率不高。

解说——其实就是侵攻别国的城,令其变成自国的国土。

外交

同盟:向别的国家提出同盟协议。

说得:成功的话,别国被说得的武将便据为己有。

独立:令本国脱离其他国的支配,自主独立。(只在被支配时出现)

内政

增壁:增强该城之防卫能力(需用通用货币 50)。

投资:向自国的城投资令国力增加(需用通用货币 10)。

解说——兵数的多与少是根据其国力而决定的,玩者不如用增加国力的方法来增加兵力会更加化算。

战斗

既然是战略游戏,战争及战斗当然是少不了的,而此游戏的最大特色就是:1. 玩者所选的计策会影响到整场战争的结果;2. 每场战争开战前可使用魔法攻击;3. 大型的战斗最多可有 1000 人对 1000 人,注意在战斗时应活用各种指令。

当决定战斗后,便会正式进入作战前画面,基本系统是一对一,除非敌人逃走、敌人战败或自军战同入以外,便会一直使用该角色及部队。

战略

选定出战角色后,便会进入作战指示画面,而画面内亦有数个指令可供选择,现在就此解说一下。

●作战及阵形(多于 100 人时)

激突:选择与敌人正面攻击,之后便需要选择进攻阵形。

> **A.** 中央突破:从敌人中央攻入的阵形,能分断敌人的军势,对密集系阵形时能发挥最大效果。
> **B.** 密集突破:将兵员排成人墙,最大的攻效是能要破坏敌人的阵形,特别是对包围系阵形时能发挥其效果。
> **C.** 包围突破:一看到阵形便知主要是包围敌人来展开攻击,对中央系阵形时能发挥其效果。

防卫:以防卫为中心,击退敌人为目的。

> **A.** 中央防御:重点是守护着自军的中央部分,对密集系阵形时能发挥其威力。
> **B.** 密集防御:兵员排成人墙,重点是在于前方的防卫,对包围系阵形时能发挥其威力。
> **C.** 包围防御:此阵形重点是集中于两侧位置的防卫,对密集系阵形能发挥其威力。

必杀技:当武将(兵员)的气槽到达一定程度后,便可使用必杀技,武将可使用的必杀技共有三种,每一种均需使用不同量的气槽,当然要使用最高段数的必杀技威力亦大;不过使用必杀技时亦需留意敌人的兵种,因为某些兵种对某些必杀技是无效的,当然亦有相对情况,至于气槽玩者可留意战斗画面最左上角或右上角的位置。

退却:令已选择的队伍撤退,该队会定义为"输方(败北)",而且不能再次在该场战斗中出战。

●作战及阵形(少于 100 人以下)

攻击:只会在兵员数目 100 人以下才出现,能否以少敌众亦在此得以体现。

> A. 专攻:注重向敌人突破的阵形,对攻守阵形能发挥效果。
> B. 攻守:应用力高的一种阵形,原因是攻守并重,对专守阵形能发挥效果。
> C. 专守:属以退为进的阵形,主要着重于守的方面,对专攻阵形能发挥效果。

攻城

当自军是主攻时,将敌人的所有队伍消灭或敌人撤退后,自军便可进一步进入攻城战;进入后,自军便可有三次机会攻城,若三次机会也不能将城攻下的话,自军便算进攻失败,要退出战事。

攻击:进行攻城战,进攻敌人的城墙。

说得:利用己方武将要求敌人投降,能令敌人士气下降。

退却:不再进行攻城战,战事立刻结束。

防守

当自军是被攻击时,当然要守城避免被敌人攻下,自军亦会有三次机会守城;但需留意的就是如果自军的士气值到 0 时城亦会被敌人攻下。

防御:使用后已选的武将会做防御工作,而敌人的反击能力则会加强。

士气回复:使用后武将会向自军的士兵打气,能恢复护城兵的士气。

小知识 获得需要武将的有效方法



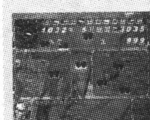
①除需要的武将以外一律处刑

在攻占他国之后,会有处置对方武将的指令,对那些以后不想见到的家伙便一律处刑吧!



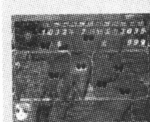
②留下一些弱小的国家

玩者可以故意留下一些小国,这样他们便会不断探索武将,而我方获得有用武将的机会此时会上升。



③将他国武将收为己用

弱国消灭以后,未被处刑的武将将会处于在野状态,只要探索便可能找到他们。



④不断使用探索指令

不可能一次便找到合意的武将,所以玩者可在记录之后反复使用"探索"。

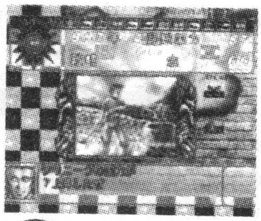
游戏序盘的攻略要点

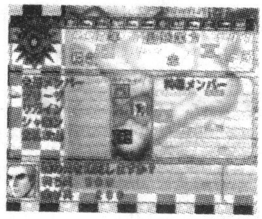
1 努力增强国力，这样才能使兵力充实！

在本作中，持有的兵士数等于国力的10倍，由于这一系统的采用，所以尽快增强国力是游戏序盘时最重要的任务。令知力高的武将去“投资”，这样可以获得更高的效率，当然也就能够得到更多的兵员。

想要增强国力没有足够的金钱是不行的，有一个赚取金钱的方法便是通过“买卖”来进行，不过一定要注意双方的比价。

“同盟”的指令对于弱小势力来说是生存的有利保障，最初的半年时尽量和临近的强国结成同盟吧，否则很有可能会有灭顶之灾。





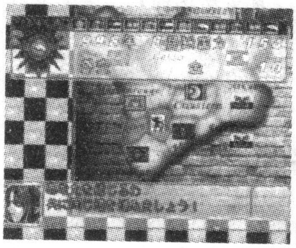
Point
· 在序盘时尽量使全员参与“投资”
· 弱小势力可以活用“同盟”

2 尽快扩充人材，并且分配给他们相应的职务！

与“投资”同样重要的指令就是“探索”。游戏开始时，玩者一方的武将数量一般会很少，这很不利于势力的发展。尽快搜罗各方面能力高的人材加入己方，这样才能有足够的力量向其他国家挑战。

“探索”的指令并不是每次都能成功，即使成功找到武将，此人也未必是最佳人选，玩家可依自己的需要决定取舍。

有了人材就要安排他们适当的职务，军师与内政官的知力一定要高，而外交官当然在外交方面要有特长。注意，军师的知力对武将交待的回数有影响。



▲探索时，要派出“魅力”及“知力”较高的武将，“说得”也要积极实行。

Point
· 军师与内政官的『知力』很重要
· 负责『探索』的武将『魅力』要高
· 积极使用『说得』『探索』

在战争之中需要注意的几个要点

1 注意相邻国家的情报！

战争是完成本游戏的最直接手段，所以在其中也包含着游戏中最为复杂的技巧。

首先，玩者要对自己国家相邻的各国有所了解，时刻观察其国力，此外还要注意其与他国的战争情况。如果我方冒然出手攻击，有时便会得不尝失。

为了给战争作准备，“徵兵”的指令千万不可错过。每次作战前都要检查己方武将所配备的兵士数目。作战之后，兵力会有所消耗，此时如果有人乘虚而入你便十分危险了。

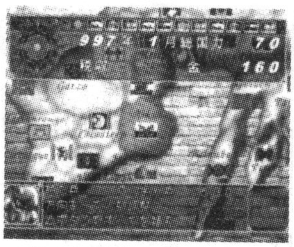


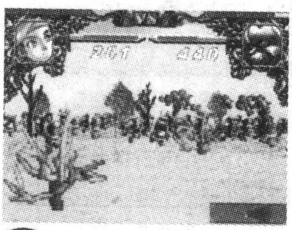


Point
· 在“徵兵”前一个回合进行战斗是最好的时机

2 注意兵力的分配！

因国力较弱，序盘时兵力也必然较少，那么该如何分配有限的兵力呢？电脑操作的势力一般会将兵力平均分配给各员武将，其实这并不是一个好的方法，对于那些武力高的武将，一定要着重配备兵员，这样他们将可在战斗中发挥绝大的作用，为胜利奠定基础。此外，本作在攻城战方面作了较大的改动，即直接展现攻城一方兵士进攻的场面，而该城的防御也是由数字来表示的。每次攻城也必然会消耗一定兵力，所以让出色的武将出马会更有利些。





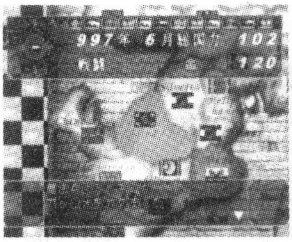
Point
· 将兵士集中到强力的武将手下
· 攻城战时，应派遣野战用以外的部队

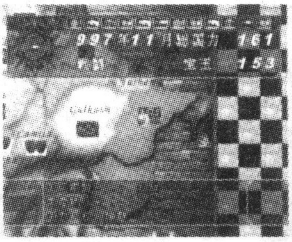
3 具体战争时的几个要点!

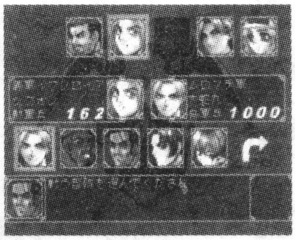
因为游戏序盘时我方的兵力必然不足,因此进行防御是比较有利的。当然,这就要面对其他国家扩充时对我方进行的攻城战。在野战结束之后(我方败北),敌人便要来攻击我方的城池,但电脑一般不会死缠滥打,只要我方的城池比较坚固,他们攻击一至二次之后便会自动撤退。

我方向邻近的弱国攻击时,也面临着攻城战这一课题。假如在野战时没有合理地分配好兵力或因对方太强而使兵力耗损过度,那么攻城战失败的可能性就想当大了。

前作中"鹬蚌相争,渔翁得利"的战略思想在本作中依然可行,当你发现邻国与其他国家发生战争之后,便可乘虚而入。此时,对手兵力必然耗损极大(有时会毫无抵抗),其城墙也必然遭到过他国的攻击,我方在这一时机下手当然便会事半功倍,以极小的代价获得最大的回报。



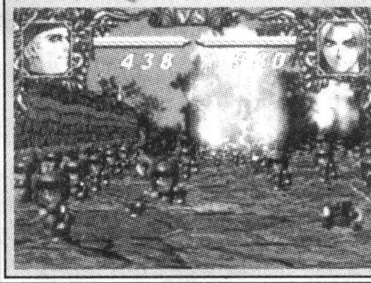




Point
- **战争中,选择那些曾被攻击过的国家为目标是很重要的**
- **务必注意对手"城壁"的厚度**

城壁数与实际的城壁值

当查看各国情报的时候,会发现情报中有"城壁的回数"这一数值。当其达到600时便会构成实际的城壁值。如一所城池的城壁值为6000,也就是说其城壁回数为10,以1000名士兵来攻击这所城池也完全有把握地将其攻陷。城壁值在600~1200时,用300~400人便可攻破了,但是为了保证攻城战的绝对胜利,每次均派1000人的部队出阵也是很必要的,免得被其他国家拣了便宜。



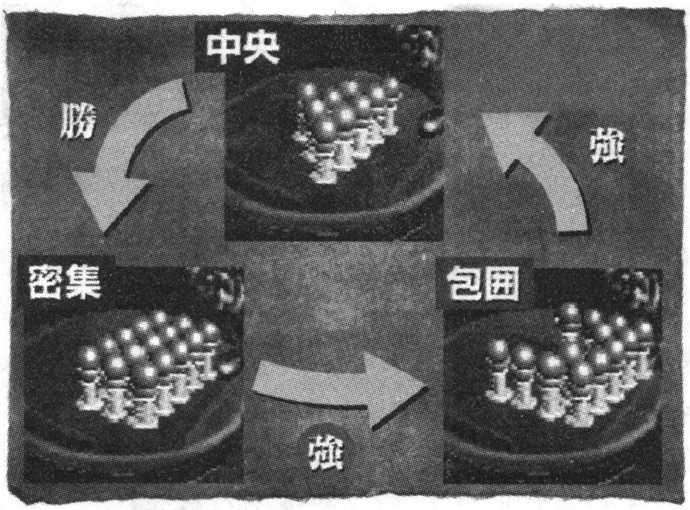
保证战争胜利的基本要点

1 阵形强弱关系的分析!

在本作中,当兵士数目超过100时,便可有三种阵形供玩者选择。究竟选择哪一种阵形与敌人战斗将对此战的胜负起到重要影响,有时即使兵力少于对方也一样能将其打得一败涂地。

选择阵形之后,并不一定能够摆出选定的阵形,假如布阵失败,兵士将以电脑随机安排的阵形冲向敌阵,此时对我方是十分不利的。

在本作中还有特殊阵形存在,比如当你摆出"中央包围"阵形,有时便会随机地出现"三方不败"。此外还有"波状防壁"以及"背水之阵"等阵形,这些特殊阵形的作用比较而言要更出色。



在上图中我们介绍了三种基本阵形相互之间的克制关系,究竟采用哪一种阵形进行战斗,玩家可随实际情况作出决定。如阵形选择正确的话,即使武力较低的武将也一样能大获全胜。

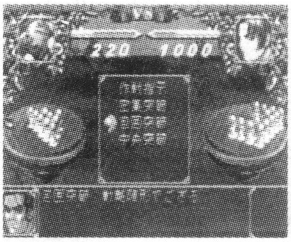
Point
- **选择出自己认为适当的阵形**
- **阵形对战斗有重大影响**

特殊阵形的发动

作为最强阵形的特殊阵形,是不可以任意发动的。那么究竟如何才能使用特殊阵形呢,其实并没有一个准确的尺度。一般来讲,那些身经百战的武将使出特殊阵形的机会较高一些。随着游戏的发展,其违反命令的确率也将下降,看来游戏中是有隐藏数值存在的。

2 攻击时如何才对自军有利？

在与敌国的战争中，双方选择的阵形基本决定了战斗的结果。如果我方能选择出克制敌人的阵形，那么将很快便可将其歼灭。因为阵形是以类似“猜拳”的形式来决定输赢，所以玩者可以尽量最后作出选择。有时，武将会违反玩者所下达的命令，这是最令人脑怒的地方。如果战斗中我方恰巧发动了特殊阵形，那么此次的胜利便基本有了保障。

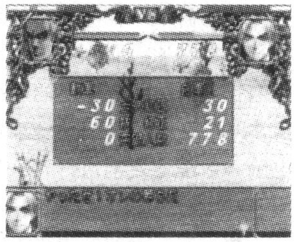


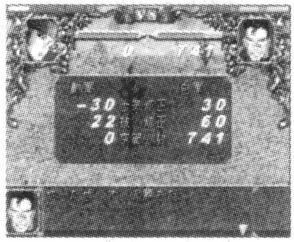


Point ·在猜测阵形时尽量最后作出选择
·阵形的影响力绝大

3 究竟该“突破”还是“防御”呢？

突击可以给对手造成较大的伤害，而防御则正好相反。一般来说，防御的场合比较容易积攒必杀技槽，而突击的场合则只有在将对手全灭时才能令必杀技槽增长。究竟选择突击还是防御完全是由玩者来决定的，基本防御在人数较少时会比较频繁的使用。假如你能确定可将敌人一击全灭，那么便使用突击吧，这样必杀技槽也能积攒起来。

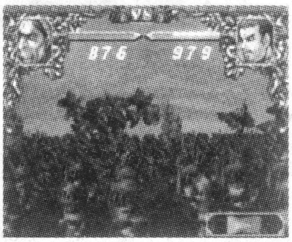


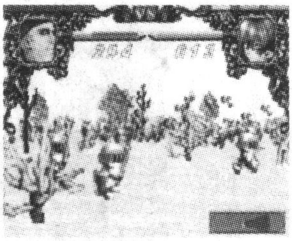


Point ·一般选择“防御”较好
·可将敌人一击全灭时便使用“突击”吧

4 阵形的具体使用方法

如上面所讲到的，阵形的选择极为重要。一般来说，中央阵形是速战速决的阵形，是迅速消耗对手兵力的方法，因兵力集中于中央一线，所以敌人的士兵很难突破重围。缺点是两翼较弱，如对方使用包围阵形，我方便会处于劣势。那么不同的武将究竟应该为其配备怎样的阵形呢，在笔者的印象中，那些“热血型”的武斗派武将用中央阵形较好，而“知略型”的武将则一般选择密集阵形，各个不同的武将在对阵形的使用和在战斗中所发挥的威力等方面都有着微妙的差异，玩者只有对游戏有了更深入的了解，才能有效地根据武将的性格及能力特点为其配备阵形，从而发挥其最大的威力。

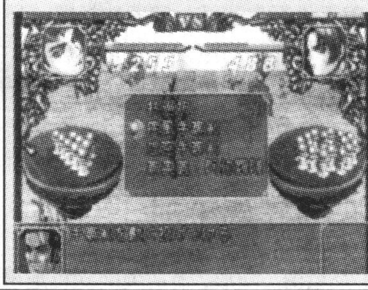




Point ·对武力派武将可以用包围对付，而对知力派则中央正有效
·针对性格的微妙差异来选择阵形

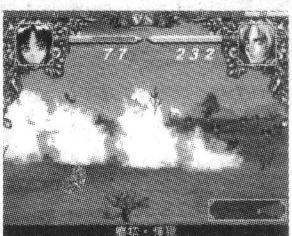
魔法阵形的有利点

在使用必杀技时便会自动摆出魔法阵形，这是又一种特殊阵形。此阵形的有利点在于兵士成以圆形阵势，分布较为平均，所以对敌方的任何阵形都有一定的杀伤力。注意，当武将违反命令而擅自使用必杀技时，其部队也会自动摆出魔法阵形进攻。



5 退却时的要点

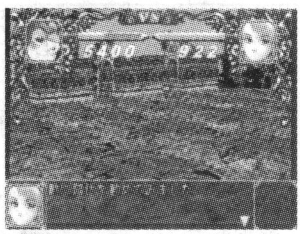
当自军武将发现兵力不足时，可先确认一下对方武将的必杀技槽。如发现对手已可使用必杀技，那么就一定要坚持与其战斗下去，直到逼其使出必杀技为止，这样便会为后面登场的我方部队创造有利条件。



Point ·尽量耗光对手必杀技

6 攻城战的心得

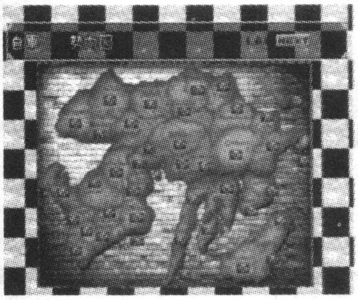
在攻城战时，会有“说得”和“攻击”两个选项，攻城的机会共有三次。那么该如何使用上述两个选项呢？如果兵力方面没有问题，玩者尽管可以用攻击来强行夺城。但如果我方武将知力较高，则不妨多试试“说得”。



Point ·尽量选择野战以外的部队

统一40个国家的方法

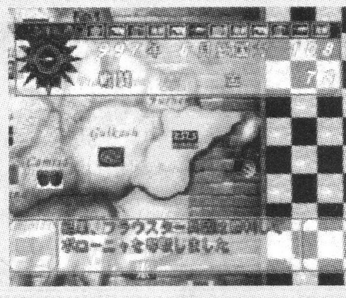
“灵之力量2”采用了十分具有个性的系统，它和一般的战略SLG的常识及基本战术有着许多差异。虽然都是以统一全国为目的，但所采用的方法是很有技巧的，在下面的文章中我们将为大家作详细的介绍。



▲观察邻国的动向，然后确定下一步攻击的目标。当逐步将己方的势力扩大后，统一全国便有希望了。

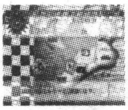
需要注意的几个强敌

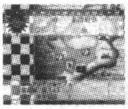
在本作中有一些国家是需要注意的强敌，其发展速度极快，稍不留心便有有可能被其打败。重点防御的是“新生魔王军”，此外暗エルフ军也需注意。

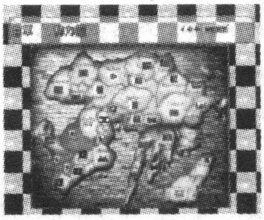


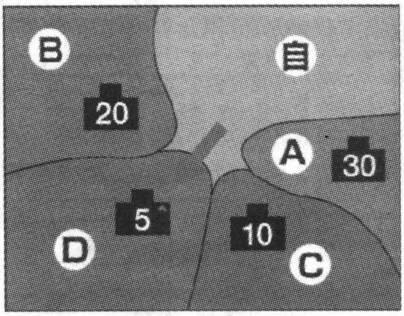
序盘 一步一步将弱国收归己有！

在游戏序盘时，敌我双方的兵力均较少，城墙的厚度也很低，所以那些弱国便成为玩者首先进攻的目标。于此同时，随着邻近国家的增多，己方受到攻击的可能性也会越高，所以一定分派好前方的兵力。







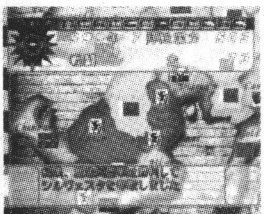


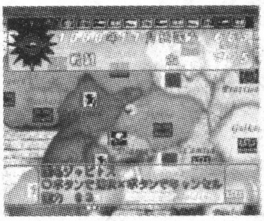
Point
- 观察己方国土所处的地理位置
- 不要一味地攻击，注意保存守卫的兵力

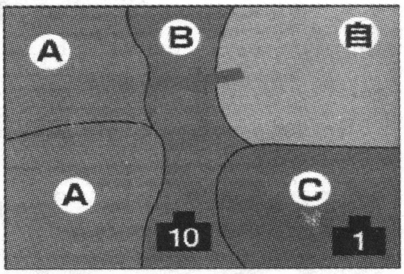
■ =城防御（以下同）

序～中盘 注意电脑操纵国家的扩张！

电脑操纵的国家会以极快的速度扩大领土，这样以来其势力便很难抵挡。领国越多，兵势数也会越来越多，为了尽可能的避免电脑势力的过度膨胀，玩者可以选择截断电脑方国土的方法。





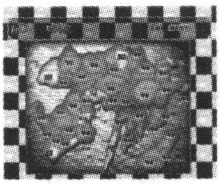


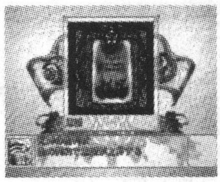
▲在这种情况下，与其攻打**C**国到不如占领**B**国以阻止**A**国的扩张，否则将会造成不利状况。

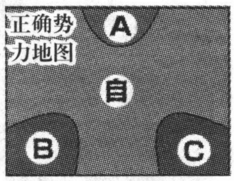
Point
- 为避免电脑势力的发展，可将其与他国的连接切断

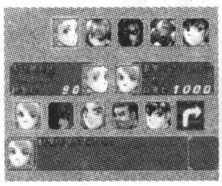
中～终盘 最终统一所有的国家

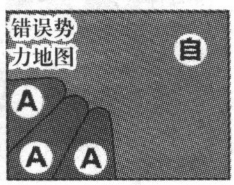
如果某个势力只剩下一个国家，那么其兵力必然不会很多，在游戏中盘以后对我方便没有威胁了。我方所要作的便是将那些拥有辅助国家的势力尽量削弱，当地图上的残余势力都只剩下一个国家的时候，那么他们便可任由玩者宰割了。在终盘时期，分断敌方的势力地盘依然是很重要的一项策略，只要其领国数不多，那么其兵力自然便无法与我方抗衡。





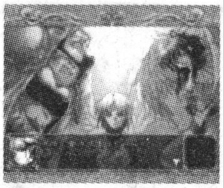


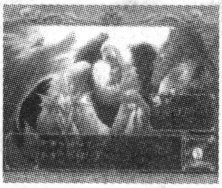




Point
- 只剩一个领国的势力可留待以后消灭
- 分断他国势力依然极为重要

与六龙间的战争 ~特殊战斗~

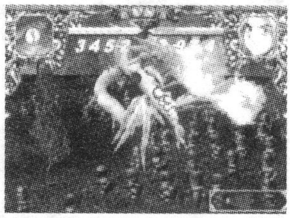


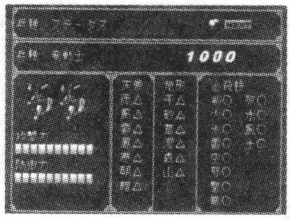


▲随着游戏的发展，巨龙们将会相继而来。

随着领土的扩大，特殊事件也会不断发生，其中最为重要的便是与相继出现的六条龙之间的战斗。每条龙都拥有不同的必杀技，将其打败后玩者将会获得超强的道具。尤其是在对エンパイア的战斗胜利后，玩者将能得到使用超强兵种“龙骑士”的ドラゴンソウル。

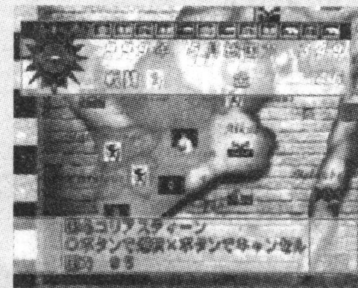
龙的名称	回数	使用技	入手道具
フレアルディアス	12	天魔爆炎	皇帝の钢铁
バラハム	16	天魔命水	技の书
アビスフィアー	26	天魔梦幻阵	奥义の书
シルフィード	31	天魔疾风	里奥义の书
クレリューフ	36	天魔死灵界	法王のエメラルド
エンパイア	39	爆雷の咒文	(ドラゴンソウル)※



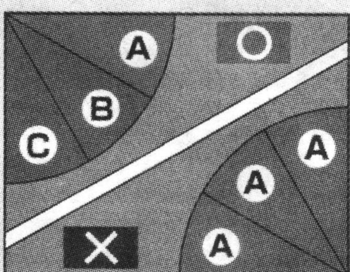


分断电脑操纵势力方法的活用

如前所述，我方要尽量避免电脑所操纵的国家变得越来越强大。但如果这种情况已经发生，那么我方便可采取这样的战略：即不断向其发起进攻，待给其造成一定伤害后便立刻撤退。这样便会引起周围其他国家对该国的攻击，结果便是两败俱伤，我方此时就可坐收渔人之利了。

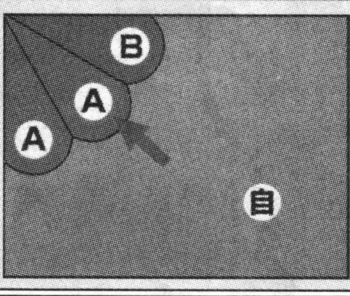






❶避免某国的扩张

再三叮嘱玩家的要点便是将不断扩大的敌方势力分断开来，在这过程中玩者还要避免只剩下己方和强大的对手，尽量令其他势力也有所存留吧，因为他们往往可为玩者的扩张充当先头部队。

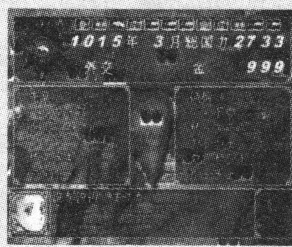


❷与同盟国合力

当我方与某个国家结成同盟之后，发现该国与其他势力发生战斗最好不要坐视不理，你一样可以参与这场战斗。当同盟国与对手拼得精疲力尽时，你便可以顺理成章的将敌方国家占领。

意外的收获

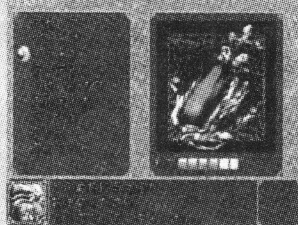
不过早地将只拥有一块领土的国家消灭还有一样好处，那就是该国在生存过程中会不断探索在野武将，随着在野武将数目的减少，我方探索时得到有用武将的机会便会增大。



▲电脑操纵的国家会不断探索，得到武将后便会登用。

从不同国家得到的道具

在将敌方的国家消灭之后，往往可以从该国的保护中得到特殊道具。但是，如果该国事先已被某势力消灭，则我方在攻战其国都后便无法得到相应的道具了。

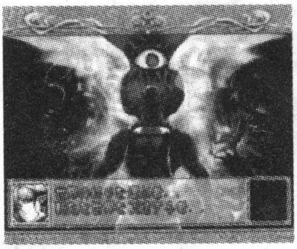


国名	道具名
ネウガード	皇帝的钢铁
トータスブルグ	技の书
バルハラ城塞	无
ナハリ	法王のエメラルド
ジグロード	技の书
ツエンバー	死神の血判状
ガッツォ	无
シルヴェスタ	女帝の银水晶
マリアンルージュ	法王のエメラルド
コリアスティーン	隐者の金时计
シリニーグ	里奥义の书
ガウガブル	死神の血判状
ベミナパ	无
フリージィ	技の书
カイゼルオーン	死神の血判状
ボルホコ山	女帝の银水晶
エジュー	法王のエメラルド
プラティセルバ	法王のエメラルド
ジャピトス	隐者の金时计
ヘルハンプール	死神の血判状

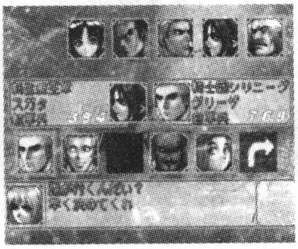
国名	道具名
フェリアス	奥义の书
エイクス	里奥义の书
ディアルゴ诸岛	奥义の书
ガレーナ	女帝の银水晶
カフリア	皇帝の钢铁
ベルヌーブ	奥义の书
エレジタット	死神の血判状
ガルカシュ	无
フーリュン	技の书
ボローニャ	奥义の书
ゴルデン	隐者の金时计
バウラス・ヌイ	无
ペトゥン	皇帝の钢铁
ロギオン	皇帝の钢铁
サンライオ	死神の血判状
プリエスタ	法王のエメラルド
トラテペス	隐者の金时计
ハイラングール	奥义の书
ウマリー岛	法王のエメラルド
ムロマチ	里奥义の书

了解故事的背景～特殊事件发现法

"灵之力量2"的背景是一个极为宏大的故事，每名武将几乎都有各自的经历。当然，仅凭玩一遍本游戏是无法将其全部通晓的。如果玩者事先能对本作的某些故事有所了解，那么会在游戏的进程中发现一些有趣的事情。这些特殊事件构成了"灵之力量2"独特的魅力，在下面的文章中我们将给大家简单介绍发现特殊事件的方法，希望能对各位的攻略有所帮助。



▲这是作为故事的基础而必然会见到的事件。



▲特殊武将相见时，他们之间会发生对话。

结尾的秘密

以不同的势力来统一全国、达到本作的结尾是会有不同的ENDING的，而且它有BAD、NOMAL、GOOD三种。

此外，当玩者爆机之后会有完成度的显示，而且本作可反复游戏。

1 选择关键的国家！

在本作中，有许多国家与整个故事的核心有密切的关系，从而在作品中占有极为重要的位置。如果玩者选用这些国家来进行游戏，那么就会有机会看到更多的特殊事件。



◀神色阴沉的君主，地道的独裁者。



▶大蛇丸的国家不如前作好用。

究竟该选择哪些国家呢，在游戏的篇头出现的エイクス、プラティセルバ、カムリア三国是玩者的首选。这些国家不仅自身具备一定的实力，同时特殊事件的发生密度也极高，尝试一下吧！



Point
- **最初只可选择六个国家**
- **特别向玩者推荐上述三国**

2 在片头动画中看到的事件！

注意每个角色开始时的动画，这里会有一些提示。选择与提示有关的人物接触则可使特殊事件发生，从而令完成度提高。游戏中的特殊事件均可在OPTION中观看。



◀例如グリーザ的片头中会出现ザキフォン的名字。

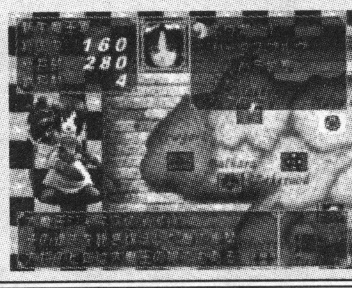


▶当グリーザ和ザキフォン相会时就会有事件发生。

Point
- **从一个事件类推出另一个事件**

全部势力使用可能

起初只能使用六国，随着CLEAR次数的增加，选择国数也会越来越多。ヒロ的新生魔王军要在CLEAR四次后才可使用。



3 了解"事件多的武将"！

有一些武将和许多事件有关，所以如果他们在你属下的话就会看到这些事件的画面。当然条件是让这些武将频繁出现，这样才有可能使他们有更多的机会与不同的人物相会。其实，如果大家玩过前作的话，对出现在本作中的部分人物也会有所了解，到底哪些武将真正有价值基本上一眼便可看出。我们为了方便初次接触本作的玩家，所以列出以下武将仅供参考。





Point
- **相关事件较多的武将**

リトルスノー、ガイザン、ラーデウイ、ヒロ※、グリーザ、アゼレア、大蛇丸、ジャドウ、シフォン、ウエイブ、アイラ※、シーマ・ツヴァイ、サトー、ザキフォン、チク、ザップ・ロイ、グレイ、イヌオウ

4 与其他系列作品有关的事件！

IDEA FACTORY制作的“灵之力量”与“灵之塔”实际上是姐妹篇，这两部游戏有着共同的世界作为舞台，所以共同的人物会在作品中登场。

如果大家玩过“灵之塔”系列的话，那么在进行“灵之力量2”时便会发现有许多事件都是由前者引起的。





Point ·与其他作品相关的事件设定

“灵之……”系列的里设定

本游戏的世界观十分复杂，形象地说更象一部庞大的神话历史小说，如果玩者有兴趣的话不妨找些相关资料看看。



目标是100%

在本作中有许多MOVIE，只游戏一次是无法看全的。曾看过的MOVIE都会被记录下来，以后则可在OPTION中随时调出。玩者进行游戏时应有意收集这些MOVIE，比如武将的特殊必杀技以及特殊人物相会的场面等等。



Special DATA 在了解世界观之后 笔者推荐给玩者的部分事件！

“灵之力量2”的故事真是十分复杂，人物之间的关系也绝非三言两语所能讲清。在反复游戏之后，笔者仅将自己所发现的部分事件公布出来，供大家参考。毕竟想要达到完成度100%是件不容易的事情，希望大家在此基础上继续努力，充分发觉出“灵之力量”世界中的所有隐藏点。

此外，有一点心得也在此介绍给大家，那便是除本作的核心人物外，那些拥有特殊必杀技（使出时有MOVIE）的武将或君主之间基本都有事件发生，玩者不妨多试几次。





ヒロ vs グリーザ	大蛇丸 vs クリス
ヒロ vs アゼレア	大蛇丸 vs 6体のドラゴン
ヒロ vs 大蛇丸	リトル・スノーvs ヘルガイア
ヒロ vs アイラ	リトル・スノーvs ジャドウ
ヒロ vs ルドーラ	リトル・スノーvs アイラ
ヒロ vs リトル・スノー	ガイザン vs チク
ヒロ vs ウェイブ	ガイザン vs ドリファン帝
ヒロ vs バイアード13世	ラーデゥイ vs ザップ・ロイ
ヒロ vs メイミー	シオン vs ミュラ
ヒロ vs グレイ	バイアード13世 vs ミュラ
グリーザ vs ジャドウ	バイアード13世 vs ガンマッハ
グリーザ vs ザキフォン	アイラ vs ヘルガイア
グリーザ vs クラカン	ジャドウ vs ルドーラ
アゼレア vs ルドーラ	ザキフォン vs シャロン
アゼレア vs ゲラ	チク vs ゼロ
アゼレア vs プロミネント	シフォン vs マンビー
アゼレア vs リーガルリリー	シフォン vs シーマ・ツヴァイ
大蛇丸 vs 月心	ウェイブ vs ルドーラ
大蛇丸 vs シフォン	ウェイブ vs6体のドラゴン

特别推荐人物



ジャドウ

魔王的儿子，同时也是新生魔王军**ヒロ**的兄长，和他相关的事件极多。



アゼレア

身为新绿精灵军的女王。在前作中便极为活跃，此次相关事件自然也少不了。



ウェイブ

“灵之塔2”的主人公，能力极为突出的人物，他与本作的故事也有极深的关系。



イヌオウ

在野武将中极难找到的一位，虽然其貌不扬，但与其相关的事件却值得一看的。

在野武将资料大公开

名称	武	知	魁	外	忠	兵种	技1	技2	技3
サマー	D	C	C	D	C	足轻	水の咒文	大地界の咒文	天魔守地
アンソニー	C	D	D	D	E	海贼	风の咒文	爆风の咒文	天魔疾风
ウェイブ	A	A	D	E	E	ナイト	杀界の咒い	天魔死灵界	天魔最终
城虎丸	B	C	D	E	A	足轻	龙爪斩	防壁の咒文	剑魔连斩
五龙	D	C	C	A	C	忍者	龙爪斩	剑魔连斩	天魔金刚掌
イヌオウ	E	E	E	E	E	村人	无	无	Sイリュージョン
ルーク	D	E	B	D	C	野兽	动树の咒文	操树の咒文	天魔树操魂
ミンク	D	C	B	B	C	ひよこ虫	治愈の祈り	うさぎ天国	回复の祈り
入道法师	C	B	D	C	C	足轻	降雨	爆雷の咒文	天魔爆雷
ガッシュ	B	E	E	E	E	拳法使い	气功弹	烈冲连气炮	天魔烈火冲
ラ・ザン	E	B	C	E	D	ネコ	冰の咒文	冰界の咒文	天魔冰结
メディーナ	E	B	B	D	B	村人	反射结界	回复の祈り	天魔冰结
ルーチェ	E	C	C	C	B	村人	月光回复の祈り	月光圣回复の祈り	月下复活の咒文
エルティナ	C	D	D	D	C	拳法使い	集气炮	烈冲连气炮	魔封杀掌
エリシオン	B	D	C	D	C	ナイト	龙爪斩	剑魔连斩	里奥义・封神闪

名称	武	知	魁	外	忠	兵种	技1	技2	技3
マユラ	C	B	B	E	E	ゴブリン	飞炎の咒文	炎弹の咒文	天魔龙纹阵
ラト	C	D	D	B	D	拳法使い	大地の咒文	大地界の咒文	里奥义・封魔掌
ティナ	C	D	B	B	C	ナイト	治愈の祈り	剑魔连斩	回复の祈り
スガタ	D	B	C	D	E	スケルトン	杀意の咒い	杀界の咒い	邪神ヘルズジーン
ルリア＝プル	C	C	C	C	C	エルフ	阳光	爆风の咒文	天魔疾风
ウインジーナ	E	D	B	C	E	ネコ	风の咒文	炎壁の咒文	天魔冰结
ノア	C	D	C	D	D	野兽	气功弹	月光圣回复の祈り	操树の咒文
カルディナ	E	C	D	B	C	村人	防御の咒文	回复の祈り	无
ゲーリィ	B	E	E	D	E	カエル	降雨	水界の咒文	天魔命水
バイマン	D	E	D	E	C	拳法使い	龙爪斩	剑魔连斩	无
ナッパ	D	C	D	C	B	忍者	来雾	疾风手里剑	虚空手里剑
ゴルファス	B	E	E	E	E	野兽	龙爪斩	剑魔连斩	烈冲连气炮
グレイ	B	B	C	D	C	ナイト	剑魔连斩	回复の祈り	里奥义・封神闪
ジェダ	C	E	D	D	C	翼战士	病魔の咒文	死病の咒文	天魔疾风
念切秋山	D	E	E	A	C	忍者	异界の咒文	亚空间の咒文	天魔封神反射

名称	武	知	魁	外	忠	兵种	技1	技2	技3
13号	B	D	E	E	B	量产型战斗兵	圣防壁の咒文	天魔金刚掌	瞬杀螺旋光波
セルエドアドラス	C	D	E	E	C	デザートナイト	魔虫の咒文	魔虫群の咒文	天魔爆炎
フォウロン	D	C	E	D	E	拳法使い	炎の咒文	爆风の咒文	天魔爆雷
サブリナ	E	C	D	D	B	村人	气功弹	烈冲练功弹	月下复活の咒文
乌丸	B	D	D	E	D	忍者	疾同我手里剑	圣防御の咒文	里奥义・阿修罗阵
オウリン	C	E	D	D	C	拳法使い	气功弹	集气炮	烈冲连气炮
ノブ＝ガラス	D	C	E	B	E	海贼	飞炎の咒文	炎弹の咒文	无
バルバドス	C	E	E	D	A	ナイト	龙爪斩	剑魔连斩	天魔圣障壁
ラビスター	E	D	B	E	C	ひよこ虫	治愈の祈り	回复の祈り	うさぎ天国
ニール・マーロン	C	C	C	D	A	战士	龙爪斩	剑魔连斩	里奥义・封魔掌
カッツェ	C	D	A	B	C	村人	治愈の祈り	冰界の咒文	天魔冰结
レン	C	C	D	E	B	デザートガード	热风	炎弹の咒文	天魔爆炎
イルハート	B	D	E	E	A	スケルトン	杀意の咒文い	流星雨の咒文	天魔幻梦阵
フラット	C	C	D	A	C	野兽	疾风手里剑	虚空手里剑	天魔念咒文杀
エツマル	D	C	C	C	C	村人	无	无	无

本作最大的谜——结尾的秘密

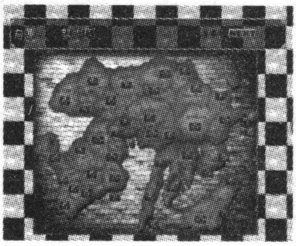
实际上对应不同的国家，因其与本作世界观的关系不同，所以均会有不尽相同的结尾。

有些国家在统一了地图上的所有领土之后，还会有特定的 BOSS 登场，这些 BOSS 往往极为强大，是否能将其打败，就要看玩者所拥有武将的能力了。

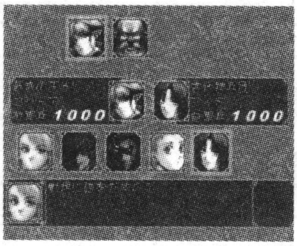
本作的结尾共分三类，在右表中我们仅是作简要介绍，供玩者参考而矣。



满足了统一的条件



最终 BOSS 登场



将其打倒后便可观看结尾

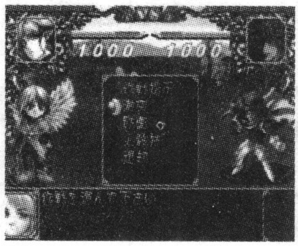


表1 GOOD 或 BAD 结尾 达成条件大公开

	国家	条件
GOOD	■新生魔王军	条件:ジャドウがいない
	■ルネージュ公国军	条件:ヒロ、ジャネスがいる
	■义军イプシロイア	条件：シフォン、グリーザ、大蛇丸がいる
BAD	■ルネージュ公国军	条件:ジャドウがいて,ヒロがいない
	■ドウム战斗国家	条件:リトル・スノーがいる
	■冥府兵团	条件:アゼレアがいる
	■古代神兵团	条件:アイラがいる

表2 达成 NOMAL 结尾的国家

■新生魔王军
■暗黑不死团
■クリアスタ王国军
■魔法兵团ミルキー
■神圣皇国军
■骑士团シリニーグ
■翼骑军ミルリア
■ルネージュ公国军
■ドウム战斗国家
■海贼ハネーシャ
■魔法同盟军
■冥府兵团
■义军イプシロイア
■深绿エルフ军
■旧军ラウコーン
■古代神兵团
■ムロマチ军

BOSS 的能力及打倒方法

要想在与 BOSS 的战斗中掌握主动权，那么有一些强力的武将是一定要收归手下的。BOSS 基本能力值极高，所率领的均为天使或恶魔等最强的兵种，其 LV. 1 ~ LV. 3 的必杀技又杀伤力极大（偏偏这些家伙都很容易攒起必杀技槽），所以战胜他们绝对是件困难的事件。

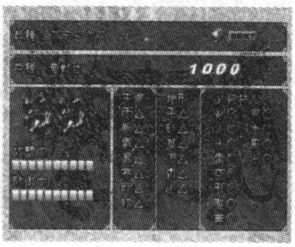
为确保胜利，龙战士是必须的兵种，将它们分配给强力的武将，这样一来便有一定胜算了。



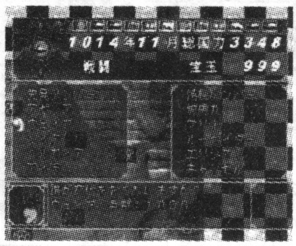
来袭势力

国名	势力名
新生魔王军	コリーア军
ルネージュ・グッド	ネクスト军
义军イプシロイア	ジャネス军
ルネージュ・バッド	ヒロ 2
ドウム战斗国家	ネクスト军
冥府兵团	真ジャドウ
古代神兵团	コリーア军

ドラゴンソウル必入手

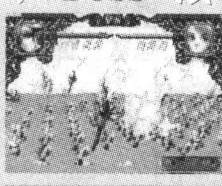


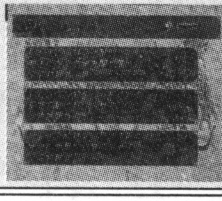
统一后别忘调配武将



对 BOSS 战斗的要点

对 BOSS 的战斗是极为恐怖的，如果能封住其必杀技就会令我方相对轻松一些。右表中揭示了各 BOSS 必杀技无效的天候，如能派遣可创造此种天候的武将也可在对 BOSS 战中占有一定优势。





姓名	技名	无效天候
コリーア	净化の光	暗
イプシロン	天魔封杀掌	暗
ネクスト	最后の光	暗
マルス	天魔烈火冲	雨 ETC
フラッシャー	天魔冰结	暑
ジャネス	死の愈し	无
プラーナ	天魔死灵界	普・明
ヒロ 2	真魔界桩・轰火	暑・明
真ジャドウ	真魔界桩黑灵阵	明



守护兽召唤 Guardian Recall

机种:PS　类型:SLG　厂商:XING　媒体:CD－ROM×2

背景

在1999年某日，列岛全土的所有活断层都失去平衡，沙之城等都市亦开始下陷，令地脉崩溃的原因，是因为谜之组织操纵日本七大动脉的支柱“龙脉”，使其产生异动，而东京都亦因此变成废墟。过了一段日子后，日本开始再度繁荣起来，但把龙脉破坏的谜之组织“荏狗霸兔”，暗地里又再开始新阴谋。

基本操作

START 键	开始游戏
SELECT 键	在情报画面显示 HELP
方向键	移动游标
○键	选择时决定项目、在地图画面选择人物
×键	选择时用来取消、表示角色的移动范围
△键	守护兽说明、显示 SUBCOMMAND
□键	组合 L、R 键来转换视点
L1 键	右转 90 度
R1 键	左转 90 度
L2 键	在地图上的游标对准人物
R2 键	在地图上的游标对准人物
SELECT＋R1 键	提高看地图的视点
SELECT＋L1 键	降低看地图的视点

指令一览

移动：可在队伍的移动范围内随意移动，如移动地点上有道具，移动后会自动拾起。

行动：这指令包括有使用“超力”及“道具”，要有特定队伍在附近才会出现的“对话”，与及呼出守护兽的“送还”和“召唤”。

思考：用来决定守护兽的行动方针。

待机：队伍行动终了。

SUB COMMAND

UNIT：显示队伍一览　SEARCH：检视用语
MAP：显示地图　CONFIG：变更各种设定
MISSION：显示胜利及败北条件　BREAK：储存记录
DIAGRAM：显示属性　TURNEND：回保终结

天之章

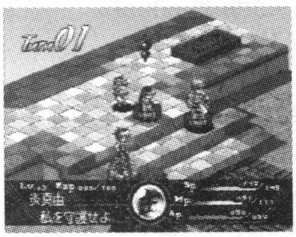
天神高校　12:52

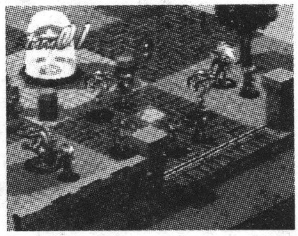
第1话　守护兽召唤

情节 美由纪正趴在课桌上打瞌睡，忽然被外面传来的嘈杂声惊醒，这时好友炎真由来叫她，两人一起来到校园之中。原来一群妖怪从天而降，而同学周防ちかな正与其对峙。炎真由也呼唤出自己的守护兽，美由纪被眼前的情景吓呆了。

———胜利条件：敌全灭
———败北条件：美由纪战斗不能

要点 本关是不能操纵美由纪的，而且她也没有守护兽护身，但实际上敌人基本无法危胁到她。炎真由与周防的守护兽属于近身战类型，因其攻击力均较高，所以很轻松便可过关。





荏狗霸兔基地熊本支部　14:12

阿苏山　16:50

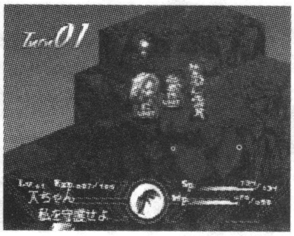
第2话　炎龙觉醒

情节 美由纪、炎真由及周防来到阿苏山，炎真由似乎听到有个声音在呼唤她。周防告知传说中日本是由七条龙来守护，即天龙、地龙、炎龙、海龙、圣龙、飞龙及雷龙。而阿苏山正是炎龙沉睡的地方，美由纪此时终于也可召唤自己的守护兽，接下来她们面临的将是与荏狗霸兔的又一次战斗。

———胜利条件：敌全灭
———败北条件：美由纪战斗不能

要点 本关的地形较为复杂，但因敌人能力不高且AI偏低，所以将其全灭是件相当轻松的事。美由纪的守护兽天ちゃん行动范围极广，所以在战场上极为活跃，可以多赚一些EXP!





茬狗霸兔基地本部朱雀之间　8:10

はにわ园　10:11

第3话　铃单与琴音

情节 美由纪等与新仲间铃音一起来到はにわ园，恰巧遇到了铃音的妹妹琴音，这时敌人也出现了。

———胜利条件:敌全灭

———败北条件:美由纪战斗不能或琴音战斗不能

要点 琴音的位置乍一看似乎很危险，其实却并非如此，只要美由纪等尽快向其方向移动，敌人便不会围攻琴音，而她也便可很快走至安全地带，铃音此时也不会召唤，所以可让她接近琴音，负责使用道具来恢复SP!





濑户内海联络フェリー　10:46

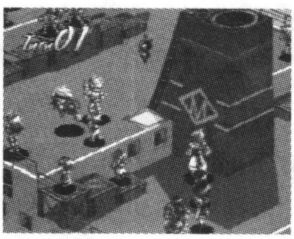
第4话　命运的再会

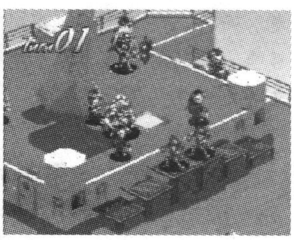
情节 美由纪等乘船前往下个目的地，但冤家路窄，茬狗霸兔的手下又出现了，同在船上的飞知和景子及海原美里，她们原来也是茬狗霸兔的敌人，于是便与美由纪等同仇敌忾，加入战团!

———胜利条件:由美战斗不能

———败北条件:美由纪战斗不能

要点 这一关真可谓是人多势众，我方的实力明显要远远高于敌人，首先要做的就是了解一下新登场守护兽的性能，其次便是尽情地斩杀对手，由美的守护兽较强，但只要我方形成夹攻之势，胜利唾手可得。





樱井海岸　16:47

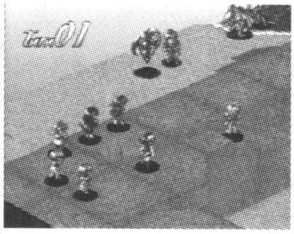
第5话　海龙觉醒

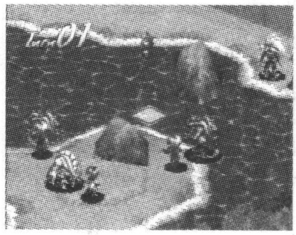
情节 众人谈起近日来各地发生的大灾难，地震、火山及洪水等的出现都是在茬狗霸兔占领了龙脉之后，众人决定要夺回龙脉，并找出拥有龙魂的人以拯救日本。

———胜利条件:由美战斗不能(可以撤退)

———败北条件:美由纪战斗不能

要点 前面海滩及海中沙岛上的敌人数目较多，可派在水中行动自如的海原美里出战，此外飞知和景子、铃音、琴音等也可配合，本关中“移动せよ”指令可多使用，以免守护兽胡乱走动!





茬狗霸兔基地本部白虎之间　10:32

濑户大桥　14:19

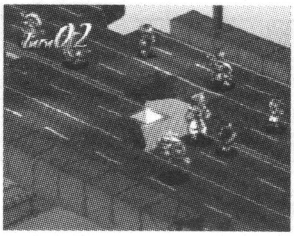
第6话　四周脱出

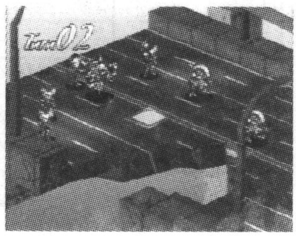
情节 此时只剩下与海原等分手的美由纪和炎真由，途中她们与追赶日之影兰的敌人相遇。

———胜利条件:敌全灭

———败北条件:美由纪战斗不能

要点 影兰的守护兽“是空”极强，美由纪等与敌人接触前，它已可干掉一个敌人，如上前与影兰对话(近身处选“行动”中的“话す”即可)。影兰便会成为仲间，本关敌人数日虽占优势，但根本不堪一击，很快便可过关!





名古屋地下街　17:07

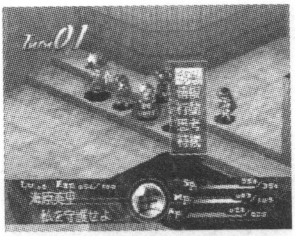
第7话　胸中的悲忿

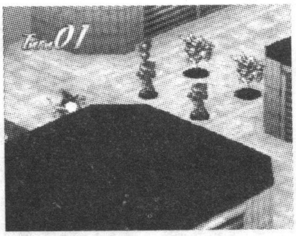
情节 飞知和景子与海原美里来到名古屋地下街，美由纪等也随后赶到，大家决定以后一起战斗。

———胜利条件:敌全灭(可以撤退)

———败北条件:美由纪战斗不能

要点 敌人基本上可以分为五个部分。建议玩者不要将力量分散去进行攻击，最好的方法是从最近的敌人下手，然后逐一将其击破。在前进途中，小心不要被对方夹击，飞知和景子的飞龙此时较弱而且SP较少，所以不可过分靠近前线，而海原美里的海龙因SP较高，所以可派去打头阵!





地之章

雪花旅馆　19:44

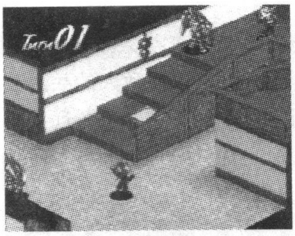
第1话　袭击！出发的序曲

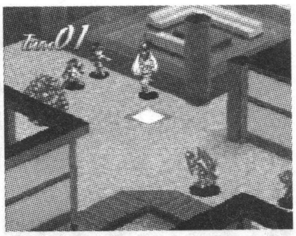
情节 住在雪花旅馆中的大地裕子和圣ゆかり意外地遭到神秘敌人的袭击。此时的裕子因不了解自己的能力，所以当她见到圣ゆかり的守护兽时竟被吓昏了过去。圣ゆかり向裕子解释了荏狗霸兔的邪恶目的，并告诉她召唤守护兽的方法，裕子如她所言，果然召唤出了自己的大地之守护兽！

————胜利条件：敌全灭

————败北条件：裕子战斗不能

要点 完全没有难度的一关，虽然敌方大兵压境，但裕子和圣ゆか绝对可应付自如，尽量让裕子获得EXP吧，毕竟她对以后的战斗致关重要！





大雪山　10:42

第2话　圣龙觉醒

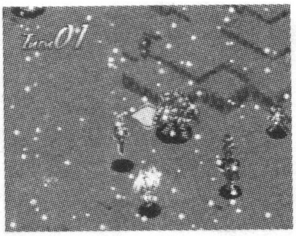
情节 巴澄与唯逃至大雪山，没想到荏狗霸兔的手下也追到此处，为首者是位谜之女性（外形酷似春丽，只不过手中多了把扇子），对话中，得知她竟是四门将之一的青龙之主人——聪美，巴澄让唯先走，而自己则留下抵挡聪美。

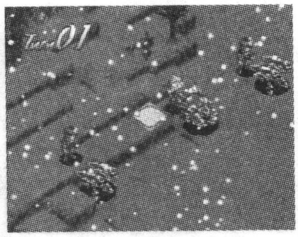
裕子和ゆかり找到昏倒在地的唯，唯焦急地告知ゆかり的处境极为危险，并表明身份，原来唯是岩见泽家的属下，岩见泽家世代守护着大雪山的龙脉，话音未落，敌人出现，唯也召唤出了自己的守护兽——斋姬。

————胜利条件：敌全灭

————败北条件：裕子战斗不能

要点 较简单的一战，裕子与圣ゆかり已可对付所有敌人，新登场的唯因各项能力尚较低，所以行动要相对小心些。





青函トンネル

第3话　激突！青函トンネル

情节 唯告知裕子，日本尤如身体而龙脉则如同血脉，如能令通过龙脉的能量顺畅流动则大地就会活性化，相反则会引起大地的异变，荏狗霸兔的目的是破坏龙脉，现在其魔掌已伸向四方。

————胜利条件：敌全灭

————败北条件：裕子战斗不能

要点 地形高低不平，尤其在水中会使行动变缓，我方只有三人，敌人数目占优势，但因能力偏低，所以很容易对付。

荏狗霸兔基地青森支部　7:16

恐山　8:58

第4话　镜登场！荏狗霸兔之陷阱

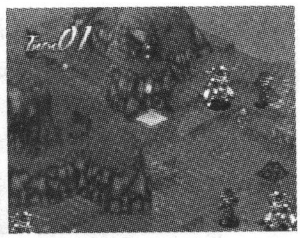
情节 裕子等与上一战后加入的新同伴静内さやか一起来到恐山，敌人部属也在这儿出现。

————胜利条件：敌全灭（可以撤退）

————失败条件：裕子战斗不能

要点 敌人数目虽多，但位置分散，不必担心受到夹击，先从较近的敌人下手，逐步将其消灭，唯与さやか可在此关多加利用，以免提升等级。





荏狗霸兔基地秋田支部　9:20

大汤环状列石　11:18

第5话　追迹！ストーンサークル

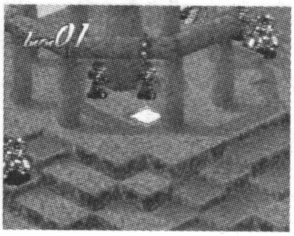
情节 来到大汤环状列石的裕子等料到必会在此处与敌人相遇，果然敌人如期出现了！接着一个名叫雷晶的少女到来……

————胜利条件：敌全灭（可以撤退）

————败北条件：裕子战斗不能

要点 我方虽只三人，可以按照从下至上的顺序来消灭敌人，NPC雷晶的守护兽长于远程攻击，我方应加快，以免被雷晶将EXP全部抢走！





茌狗霸兔基地新宿支部

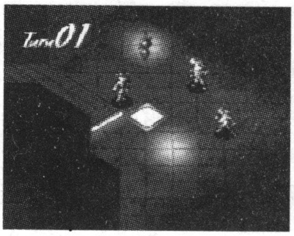
第6话　超破坏！茌狗霸兔基地

情节 裕子等来到敌人基地内部，听到警报声，继而发现自动起爆装置已开动，几分钟后基地将会毁灭，三人决定以最快速度脱出！

———胜利条件：我方全员脱出

———败北条件：我方一人战斗不能或20回合经过

要点 以脱出为目的一关，其实回合数已足够将敌人全灭，所以还是别放弃嘴边的EXP，远处的平泉るり可派一人过去与其对话，这样她便会加入成为同伴，行进时注意利用视点变换来观察道路，行动较慢的裕子可优先安排到出口附近。





茌狗霸兔基地本部青龙の间　15:11

佐渡岛　8:09

第7话　正义的ロッカー晶参上！

情节 裕子等在水边与巴澄会合。这是名叫佐渡岛的地方，茌狗霸兔的真面目已逐渐明了。

———胜利条件：敌全灭

———败北条件：裕子战斗不能

要点 除了在石沙滩上的敌人外，其余敌人都在水中的小岛上，所以要想走至近身实非易事，况且有部分守护兽是不可在水中行动的，本关可多利用“移动せよ”的指令，为守护兽指定行动的方向，然后再用“攻击せよ”指令，而主人则可在较远处观望！

茌狗霸兔基地枥木支部　10:17

猫苗代レイクホテル　18:10

猫苗代湖　10:41

第8话　突破！试练的防卫线

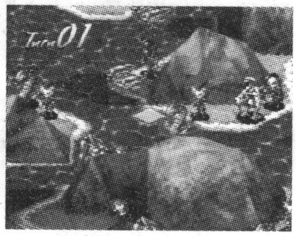
情节 裕子等来到此外，而凉子也随后而至，新仇旧恨一并发作，于是战斗展开。

———胜利条件：凉子战斗不能（可以撤退）

———败北条件：裕子战斗不能

要点 凉子及敌方主力位于小河的另一边，所以我方可集中力量来将河这一边的对手先行干掉，然后再派遣队伍过河战斗。凉子的守护兽攻击力强，而且移动范围大，所以务必小心对待！





七龙之章

日光山中　10:37

第1话　雷龙觉醒

情节 两路人马相会了，大家表明了行动目的后，才知道有着共同的责任，茌狗霸兔很可能会去破坏东京的龙脉，所以众人决定一起出发。

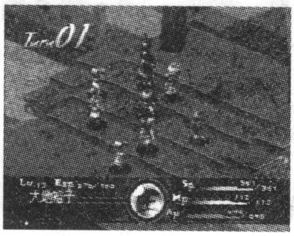
日光东照宫　11:25

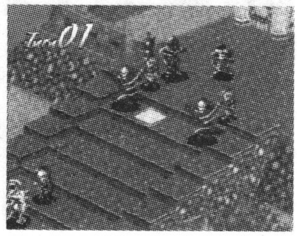
情节 守在这里的是仁瞳，其守护兽名为黑龙，善于远攻，众人能否顺利通过呢？

———胜利条件：瞳战斗不能

———败北条件：裕子战斗不能

要点 战场是长方形，在与仁瞳交手前需要打倒前面的众多敌人，我方可分两路行进，以使敌人的兵力分散，这样相信很快便能打倒所有对手，仁瞳的黑龙远程攻击十分强劲，一不小心便有性命之忧，但只要近身后便基本胜局已定。





茌狗霸兔基地枥木支部　13:27

第2话　东京突入

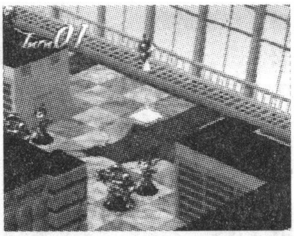
东京　14:27

情节 众人来到东京塔上，面对敌人的阻截，裕子、美由纪等打起精神来应战！

———胜利条件：敌全灭（撤退可能）

———败北条件：裕子战斗不能

要点 因为地形复杂，所以敌我双方的行动都比较受限制，平时多利用视点的转换来观察自己及敌人的位置，小心前进，我方人马可分为两队，左右并进，最远处的敌人不会主动进攻，所以可放心地等到最后去对付他。

东京塔　17:57

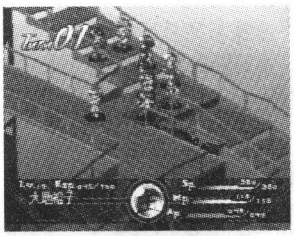
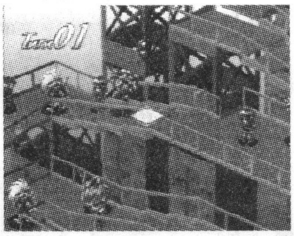
第3话　地上150米的战斗

情节 在距地面150米的东京塔上，裕子等又与茬狗霸兔的手下狭路相逢，仁瞳告知根据能量的显示，东京的龙脉有可能位于国会议事堂。

———胜利条件：敌全灭（可以撤退）

———败北条件：裕子战斗不能

要点 战斗将在错综复杂的楼梯上展开，我方可利用善于远程攻击的同伴在远处先发制人，尽量削减敌人体力，然后令近程攻击的同伴以最快速度冲上去将其结果，因地形限制，所以不必担心被夹击，尽情冲杀吧！

国会前庭洋式庭园　6:06

第4话　侦察

情节 ちかな、唯、仁瞳和巴澄前来侦察，发现守卫的斗士并不多，仁瞳 向大家讲述了龙鬼妃的可怕之处，除了七龙之外没人能够战胜她，所以只能等待天龙和地龙的觉醒。守卫发现了四人，于是战斗展开。

———胜利条件：敌全灭

———败北条件：瞳战斗不能

要点 四人是处于敌人的包围之中，而且还要耗费一个回合来进行召唤，所以处境十分不利。仁瞳的黑龙较为强劲，一般不会有太大危险，但唯相对就弱一些，注意SP的余量，近身处的敌人要全力先消灭，而远处的敌人则要逐步剪除，不可分散对待。

田比谷公园　14:59

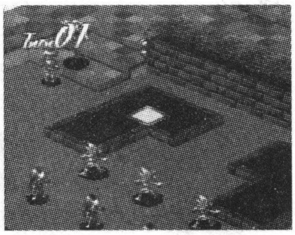
第5话　日比谷包围网

情节 ゆかり告诉大家，从龙脉解放的七龙之力将会化身为皇龙来解救日本，但皇龙究竟何在呢？也许就是指我们自己，当天龙与地龙觉醒的时候，就是七龙会聚之时，这样就可打倒龙鬼妃，拯救日本。

———胜利条件：敌全灭（可以撤退）

———败北条件：裕子战斗不能

要点 敌人前后夹击，我方的处境较为不利，但实际上敌人并不强，只要集中力量坚持逐个击破的原则就能很轻易地过关。后方敌人相距较近，所以可作为先消灭的目标，前方远处的敌人如不过分接近，它们便不会主动出来，所以还是留待最后消灭吧！

国会议事堂　16:02

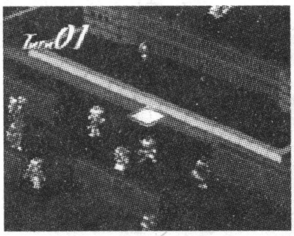
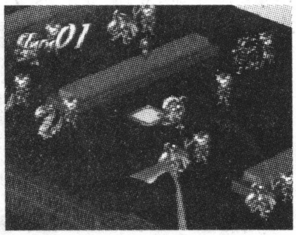
第6话　进入国会议事堂

情节 负责侦察的仁瞳等4人与敌大队人马遭遇了，情形十分危险，恰好我方裕子及美由纪等也及时赶到双方会合，与敌人展开战斗。

———胜利条件：敌全灭

———败北条件：裕子战斗不能

要点 敌人位于院内，我方则身处院外，在进院时必须要经过狭窄的入口，所以那个时候可能是最为危险的，所以应选择最强的同伴作突击用，入院之后注意战斗力的分配，步步为营是最好的方法。

茬狗霸兔基地新宿支部　16:31

国会前庭洋式庭园　16:58

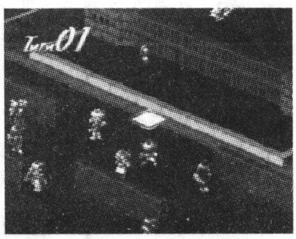
第7话　四门的结界

情节 在国会前庭洋式庭园，裕子等与更多的敌人 相遇，众人知道只有继续前进，突破重围才有希望。

———胜利条件：敌全灭（可以撤退）

———败北条件：裕子战斗不能

要点 以后练级的地方不多了，可偏偏敌人将会越来越强，所以建议大家最好在这一战中将等级尽量提高。本关敌人数量较多，级别也算适当，我方同伴可分头行动。战术上无甚特别之处，小心些便可以了，记住一定要将所有同伴级别提高（不断用撤退来换上所有同伴），以后将会分队与对手战斗，如有力量不足者则必败无疑。



觉醒之章

新中央公园　19:45

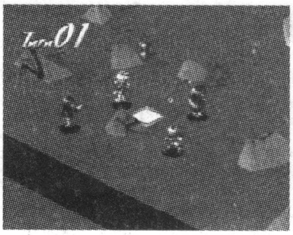
第1话　漆黑的玄武

情节 第一队人马所要对付的玄武之守护兽，MASTER为めぐみ，守护痹属武士类，攻击力极强。

———胜利条件:めぐみ战斗不能

———败北条件:我方全灭或5回合经过

要点 敌方的喽罗并不是很强，我方即使分为两路也可将其全部消灭，但敌BOSS位处山坡之上，对我方行动有所限制，最好在对付她之前别损失人手，然后对其围攻可操胜券!




トンダーエッグ　19:45

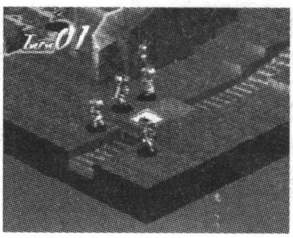
第2话:白银之白虎

情节 第二队人马面对的白虎之守护兽其外形可算是四门将守护兽中最可爱的一个，MASTER为丽子。

———胜利条件:丽子战斗

———败北条件:我方全灭或15回合经过

要点 墙外的敌人会主动过来攻击，虽然不是很强，但还是先行剪除为好，墙内集中了敌方精锐，一旦深入白虎之守护兽便会过来攻击，虽然他们十分厉害，但是我方可利用这一时机去接近丽子，然后直接打倒丽子便可以了。




浅草寺　19:45

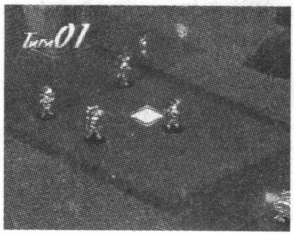
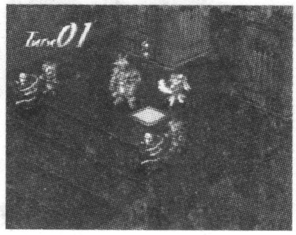
第3话　绀碧之青龙

情节 第三队人马面对的是青龙之守护兽，MASTER为聪美，这个女孩外形真的与春丽极为相似，守护兽外形有些像中国神话中的龙王。

———胜利条件:聪美战斗不能

———败北条件:我方全灭或15回合经过

要点 首先要对付高台上的敌人，可用飞行系的守护兽或远程攻击型守护兽攻击它们。另外，也要注意从两旁攻来的敌人，走到台阶下时，青龙之守护兽会主动过来攻击，向它出手效果不大，所以还是着力打击聪美吧!

东京第2国际空港　19:45

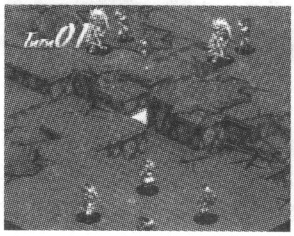
第4话　红莲之朱雀

情节 第四队人马面对的是朱雀之守护兽，是四门将中最后一人，将其击倒后便可见到幕后的敌人了吗?

———胜利条件:知美战斗不能

———败北条件:我方全灭或15回合经过

要点 本关地形比较复杂，起初己方成员都位于角落里，所以不如以逸待劳(稍作引诱)，将附近敌人消灭后便可集中力量打击BOSS，朱雀之守护兽可以飞行，所以行动范围较广，在作好准备前不要轻易接近。




国会议事堂

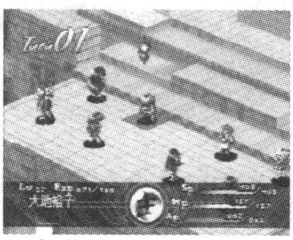
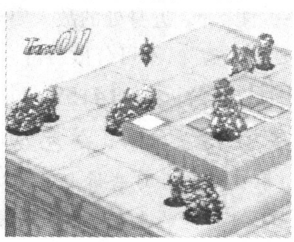
第5话　天地觉醒

情节 四队人马完成了各自的任务会合了，这时美由纪与裕子都感到体内不思议之力量已开始觉醒。

———胜利条件:敌全灭(可以撤退)

———败北条件:裕子战斗不能

要点 敌人分为左右两部分，配置也基本一样，我方同伴可分兵两路。因为以后练级的机会不多了，所以可用这关作为练级的场所，反复用“撤退”指令来回攻略，合理分派EXP，千万别害怕费时间，否则以后将陷入绝境。

妃龙鬼殿　18:00

第6话　突入!妃龙鬼殿

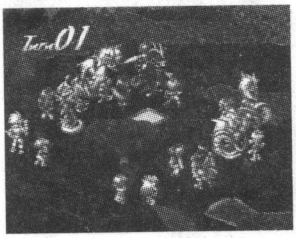
情节 这里便是东京湾的浮岛——荏狗霸免的要塞，幻龙鬼殿，虽然众人内心有些恐惧，但同伴的互相鼓

励，心中的勇气压倒了一切，七龙的力量终于真正觉醒了！

————胜利条件：敌全灭（可以撤退）

————败北条件：裕子战斗不能

要点 敌人的防线基本可分为三道，第一道敌人虽多，但实力较弱，只要分派好兵力便可将其消灭，后方二道防线的敌人稍微强些，而且地形较复杂，所以前进时务必小心，此外本关也可撤退，所以也是练级的好机会。




妃龙鬼殿　21:27

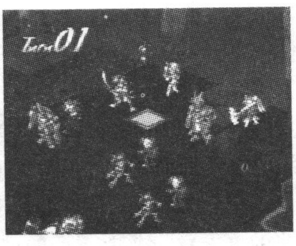
第7话　决战！四门将

情节 众人赶到时发现妃龙鬼殿原来是一座飞空要塞，此时已然升空，出现在众人面前的则是前度被打败的四门将，仁瞳此时醒悟妃龙鬼必然是去摧毁东京港冲绳海底的龙脉，那是七条龙脉的交汇处，聚集着极大的能量，是世界最大的龙脉，一旦被毁则日本就会沉没入海中，四门将留下丽子与聪美阻挡众人，而めぐみ和知美则先行离去。面对这种情况，我方也决定分成两队，以求用最快速度将四门将打倒。

————胜利条件：四门将战斗不能

————败北条件：我方全灭或 10 回合经过

要点 前半战是对付丽子与聪美，双方相距极近，所以可利用第一回合先动的机会将在前排的敌人消灭，而对丽子和聪美则可采用诱使其守护兽出击，而同时派人攻击其本体的方法，而后半战对知美和めぐみ的战斗则可用相同的方法。

妃龙鬼殿　22:08

第8话　出现！合体守护兽ぬえ

情节 在战胜四门将之后，众人本想松口气，但四门将却合体为巨大的怪兽ぬえ，凶险的战斗开始了。

————胜利条件：**ぬえ**战斗不能

————败北条件：我方全灭或 20 回合经过

要点 尽管派出己方最强的角色吧，可着重培养一下善长远程攻击的飞知和景子，一の宫琴音等。ぬえ身体分为四部分，要逐个将其消灭。

龙　鬼　之　章

第1话　妃龙鬼殿　22:24

情节 仁瞳等人留下对付合体守护兽，而七龙则来到空中要塞内，为了避免龙脉被破坏，阻止日本的沉没，大家向幻龙鬼殿内进发。

————胜利条件：敌全灭

————败北条件：我方全灭或 20 回合经过

要点 最终章的第一关已可令人感觉到前所未有的难度，但现在七龙会聚，对付这些敌人还算比较轻松，基本上仍以远近配合的战略为主，针对敌守护兽所接受的指令来分派我方人手，注意要为现在级别还较低的同伴多些加 EXP 的机会。




第2话　妃龙鬼殿迹　22:35

情节 先干掉左右两名守卫，然后远近攻击结合分别击破ぬえ的各个部分（先从其两手开始，但对身体攻击时则要相对小心一些），建议使用指令："远くから攻击せよ"、"接近しこ攻击せよ"、"移动せよ"。

————胜利条件：**ぬえ**战斗不能

————败北条件：我方全灭或 20 回合经过

要点 仁瞳等九人与合体的四圣兽对峙，面对强大的敌人，众人一直在思考对手的弱点所在。而美由纪、裕子等三人现在如何呢？她们能战胜妃龙鬼吗？




第3话　妃龙鬼殿　22:45

情节 裕子、美由纪等七龙来到妃龙鬼殿内，敌人越来越强，众人打起精神来应战。

————胜利条件：敌全灭

————败北条件：我方全灭或 20 回合经过

要点 左右水池中央的敌人是首先要消灭的，海原美里的海龙在水中行动范围大，所以可多加利用，飞知和景子的飞龙等可飞行的守护兽也可大派用场，守在最远处殿门口的两个敌人较强，要小心些才行。

第 4 话　妃龙鬼殿迹　23:06

情节 仁瞳等人已精疲力尽，对手似乎拥有不死之身，难道它就真的没有弱点吗？经过分析，仁瞳认为守护兽是由四门将将精神力统一来支配的，所以ぬえ的中心部（也就是核）应该就是弱点所在！

———胜利条件：ぬえ（核）战斗不能

———败北条件：我方全灭或 20 回合经过

要点 选派出战人员时要从善长投身战者为先，先消灭左右的喽罗，然后便以远程攻击对付ぬえ，摧毁其双手后，便可配合周防的我方等近程战守护兽来全力攻击核心，注意如果战斗不能尽快结束，敌人是可使用复活魔法来令失去的部分再生的，所以速战速决吧！





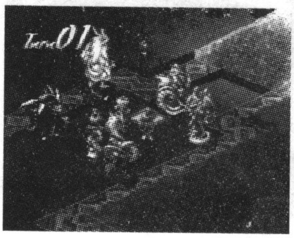
第 5 话　妃龙鬼殿　23:13

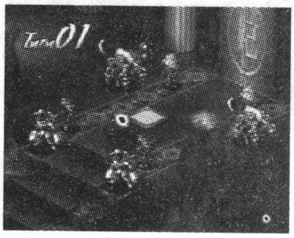
情节 随着与妃龙鬼的临近，众人不由感到压力更重了，队伍现在只剩下裕子、美由纪、海原美里、飞知和景子、圣ゆかり五人，而她们面对的敌人都越来越多越来越强。

———胜利条件：敌全灭

———败北条件：我方全灭或 20 回合经过

要点 敌方的配置极佳，左右可形成夹击之势，而且远近相配合，一旦陷入重围则必死无疑。建议先从一边下手，全力在开始二个回合内尽量多消灭几个敌人，注意不要与敌人站在一条直线上，以免被必杀技打中，在远处台阶上的敌人更加难以对付，而且它们在我方快接近时会主动出来攻击，还是迂回作战，避免一次与其全部接触，有可能的话可直接去攻击守护兽的主人。





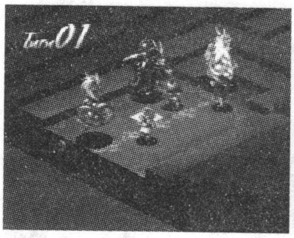
第 6 话　妃龙鬼殿　23:26

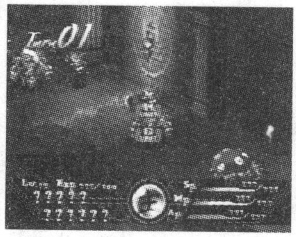
情节 同伴一个个相继离去，现在只剩下裕子、美由纪和圣ゆかり三个人，妃龙鬼所在之处已就在眼前，但她们能突破面前的敌人阻截吗？

———胜利条件：敌全灭

———败北条件：我方全灭或 20 回合经过

要点 几乎是不可能通过的一关，如果级别不够的话，完全没有胜利的希望，敌人的配置是由弱至强，台阶下的敌人可较为轻松的对付，但最上方的敌人却是强得只有用“可怕”来形容，建议在干掉了阶下的敌人后，便分兵三路，裕子和美由纪从左右吸引对手守护兽，而圣ゆかり则可令圣龙从中央突入，直接消灭敌守护兽的主人。





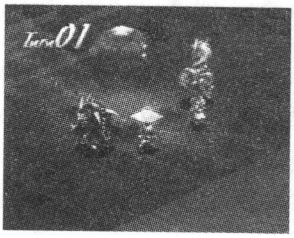
第 7 话　妃龙鬼殿　23:40

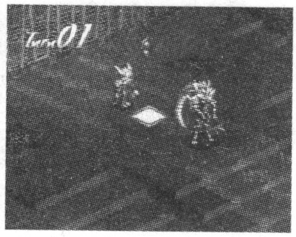
情节 美由纪和裕子终于见到了妃龙鬼，面对着如此强大的敌人，两人没有畏缩而是鼓起勇气与妃龙鬼展开决战。

———胜利条件：妃龙鬼战斗不能

———败北条件：我方全灭

要点 直接攻击妃龙鬼的守护兽效果不大，甚至可能有性命之忧，建议将美由纪派作牵制用，而裕子则前往打击妃龙鬼本体，在后面的战斗中，因有其他同伴参战，所以仍可用牵制敌方战斗力，然后直接攻杀本体的策略。





第 8 话　妃龙鬼殿　00:00

情节 妃龙鬼变身为巨大的真・龙鬼，而七龙也感到决定命运的一刻到来了！

———胜利条件：真・龙鬼战斗不能

———败北条件：我方全灭

要点 真・龙鬼分为左右手、左右肩及身体五部分，在消灭双手后便要沿其手臂上行，这样才可进行下一步的攻击。当然，在上前的过程中会极为危险，不小心的话将会有重大损伤。总之，这一关在战略上已无技巧，如级别不够则毫无胜算！（胜利后即可观看结尾画面！）



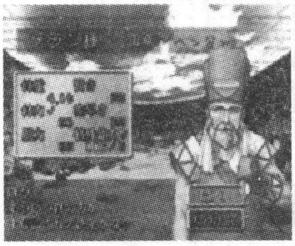


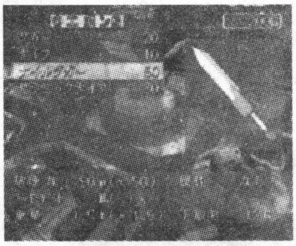
Dragon Seeds

~最终进化形态~

文/SKY

机种:PS
厂商:JALECO
类型:SLG
媒体:CD-ROM



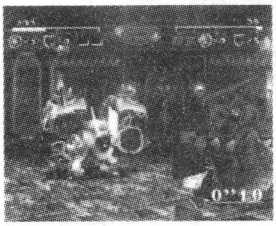


去创造最强的龙吧!

胜利中的战斗技巧

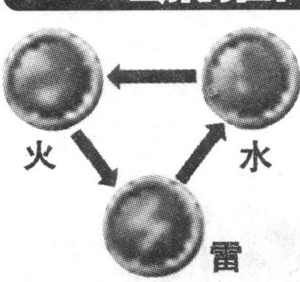
游戏中强敌们不断出现，要与他们对抗就应该不断培养自己的龙。但是在此游戏中龙的成长非常地快，磨磨蹭蹭地话马上就会迎来其衰老期。如果不经常打倒高等对手的话,是达不到冠军的。

因此最重要的是了解对方的龙的行动模式。最初虽不太清楚,但多战斗几次观察其用什么样的种类、属性,对手的攻击模式就会清楚了。粗略分类的话，有开始时用特殊攻击，用尽后转为普通攻击类型的模式，相反还有温和类型共两个种类。



对于特殊攻击，如能可准确反射的话，战斗就会变得有利。不了解对手的行动时，一边后退一边多用反射。忍到己方反射回数用尽，这样就可以掌握战斗的主导权了。

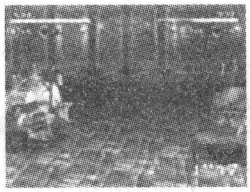
理解属性和力的关系



所有的龙具有火、雷、水任意属性。这个属性由随机方式决定,火对雷强、雷对水强、水对火强。这种关系与特殊攻击时，受攻击的伤害量有关。属性不利的话，低等级对手也会成为强敌。属性虽不可由固有的东西来改变，但使用具有属性的武器,也可以弥补属性不利的缺憾。

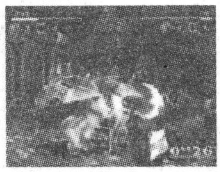
熟练使用6个指令

前进·后退　拉开与敌方龙的距离



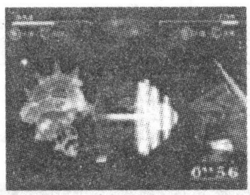
移动中前进与后退只能进行一步。通常我方武器攻击时对手前进，躲避对方攻击时后退。最接近时前进的话，即使后退最大限度（2步）也没什么意义。了解对手后退就前进,对方前进的话就应后退。

武器攻击　使用装备武器的主要攻击法



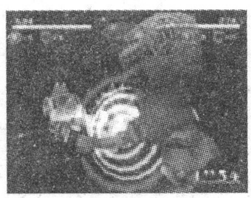
用装备的武器攻击时，攻击力由武器固有的攻击力及腕力决定。虽没有回合数限制，但要注意只有与对方距离最接近时才能击中。还要记住每击空一次攻击力就会下降。因为攻击速度快,击中后还可以封住对手发出的特殊攻击。

特殊攻击　限定回合数的强力攻击



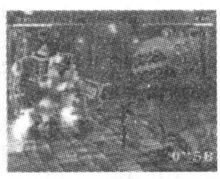
使用龙具有的固有属性进行攻击。在拉开距离时也能击中而且可以简单使用，但因能力值的原因次数受限制,所以不能乱用。而且,如果对手选择反射的话，反而会受伤害。应该看清时机确保击中。

反射　反射特殊攻击的重要指令



使用反射来反射敌人的特殊攻击。可反射的次数因反射的性能而变化。反射次数变成0时当然就不能反弹了,但可防守。但是对于武器攻击无用。最接近时,最好不用反射而用武器攻击防住对手的特殊攻击。

挑衅　挑衅对方 Dragon 提升攻击力



用挑衅对手可以给对方10%的伤害并不断上升，不但简便而且相当重要。因击空而下降的攻击力也可用这个来恢复。问题是会变成完全无防备状态。半途中受到攻击会挑衅失败的,因此乱挑衅是危险的,在特别接近的状态下最好避免用此指令。

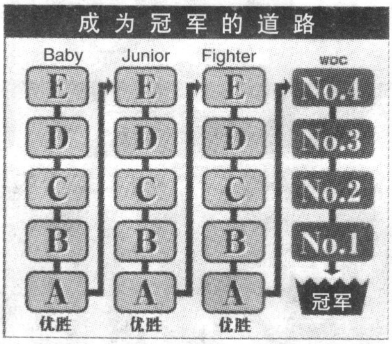
Battle arena 对战 Dragon 的全数据

在 Battle arena 下的战斗，一共分为 4 个级别，值得注意的是各级别又分为 5 个等级。各级别上由 3 回战斗决定胜负。如果在 A 等获胜的话，就有权向上一级别挑战。

通常来说为了保有力量要一个等级一个等级的战斗，但要突然挑战 A 等也是可以的。认为自己的龙绝对强时，就挑战 A 等提升级别吧，这样可以节省时间。

在 Baby、Junior、Fighter 三个级别中获胜，不久就可用最高级别的 WPC 挑战。本 WPC 与别的级别不同，必须从 NO. 4 按顺序战斗。这里的战斗并是选拔赛，战胜 NO. 1 的话，就可以与冠军战斗了。胜利的话自己的龙就可作为冠军君临天下了。

杀出重围，成为龙中之王！



■ベビークラス

ランク	モデル1	属性	モデル2	属性	体重	体力	素早	腕力	特殊能力	特殊回数
E3	タラバ种	水	ナチュラ种	雷	5.5	150	140	140	140	3
E2	ヒート种	雷	インセ种	水	5.0	160	140	140	140	3
E1	ティラ种	火	テラン种	水	4.5	170	150	150	150	3
D3	ナチュラ种	雷	ビート种	火	6.0	180	150	160	160	3
D2	テラン种	水	タラバ种	水	6.5	190	150	160	160	3
D1	ティラ种	火	インセ种	雷	5.5	190	160	170	170	3
C3	インセ种	水	ヒート种	火	5.0	190	160	180	180	3
C2	ティラ种	水	テラン种	火	4.5	200	160	180	180	3
C1	テラン种	水	ビート种	火	7.0	200	170	190	190	3
B3	テラン种	火	ビート种	雷	8.0	210	170	200	200	4
B2	ナチュラ种	雷	インセ种	水	6.5	210	170	200	200	4
B1	ティラ种	火	タラバ种	水	7.5	220	180	210	210	4
A3	ティラ种	雷	ビート种	火	9.0	220	180	220	220	4
A2	テラン种	雷	タラバ种	水	8.5	220	160	220	220	4
A1	ナチュラ种	雷	インセ种	水	8.5	230	200	230	230	4

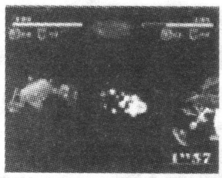
敌方龙装备的道具

ウエポン

#セラミックナイフ、ミートフック、#クロコダイル、#ナイフ、#ジュエルタガー、ドス、クロールナイフ、#ソードブレイカー、#でばぼうちょう、#ブラッドタロン、タガー、ワンダーエッジ、#ナイルタガー

リフレクター

クレセントガード、クルセイダーズ、#コロナシールド、#ブロンズシールド、ナベブタ、#シェル、#コロッサス、#ラフトガード



◀战斗开始之后，敌方的龙便开始了疯狂的攻击，了解其攻击的性质很重要。

■ジュニアクラス

ランク	モデル1	属性	モデル2	属性	体重	体力	素早	腕力	特殊能力	特殊回数
E3	テラン种	水	ナチュラ种	雷	9.0	240	200	230	230	4
E2	インセ种	水	ビート种	火	9.0	240	200	240	240	4
E1	ティラ种	火	タラバ种	水	10.0	250	210	250	250	4
D3	インセ种	水	ビート种	火	10.0	250	220	250	250	4
D2	ナチュラ种	雷	ティラ种	雷	11.0	250	220	250	250	4
D1	テラン种	火	タラバ种	水	12.0	260	230	260	260	4
C3	ティラ种	水	テラン种	水	12.0	260	230	270	270	4
C2	タラバ种	水	ナチュラ种	雷	13.0	260	240	270	270	4
C1	ビート种	火	インセ种	水	14.0	270	250	280	280	5
B3	インセ种	水	ティラ种	雷	15.0	270	250	280	280	5
B2	タラバ种	水	テラン种	雷	15.0	270	260	280	280	5
B1	ナチュラ种	雷	ビート种	火	16.0	280	270	290	290	5
A3	ビート种	火	ナチュラ种	雷	17.0	290	280	290	290	5
A2	テラン种	火	タラバ种	水	18.0	300	300	290	290	5
A1	ティラ种	火	インセ种	雷	18.0	310	310	300	300	5

敌方龙装备的道具

ウエポン

#ゾンビリチュアル、#じって、#バット、#バトルスピア、#アーガスソード、ピコハンマー、トールハンマー、クェーサーソード、#おにぼうちょう、#パールブレード、クサナギ、カタメ、メガスレイヤー

リフレクター

リベンジシールド、シャーマンのたて、カッパーシールド、コバルトシールド、#ナイトリフレクト、#キャプチャード、#サタニックメタル、#クリムゾンガード、#アナコンダ、#タワーリフレクト



◀参照左方表格中的各种数据，你会对敌方的各种状态有全面的了解。

■ファイターク

ンク	モデル1	属性	モデル2	属性	体重	体力	素早	腕力	特殊能力	特殊回数
E3	ティラ种	雷	ナチュラ种	雷	19.0	320	340	320	320	5
E2	タラバ种	水	ティラ种	水	19.0	330	340	330	330	5
E1	ナチュラ种	火	ビート种	火	20.0	340	350	340	340	5
D3	ティラ种	雷	テラン种	雷	21.0	350	360	350	350	5
D2	タラバ种	火	テラン种	火	21.0	360	370	360	360	5
D1	ナチュラ种	水	タラバ种	水	22.0	370	380	370	370	5
C3	ビート种	水	タラバ种	水	23.0	380	390	380	380	5
C2	インセ种	水	ティラ种	水	24.0	390	400	390	390	5
C1	テラン种	火	ビート种	火	26.0	400	410	400	400	6
B3	インセ种	雷	ナチュラ种	雷	27.0	410	430	410	410	6
B2	ビート种	水	インセ种	水	28.0	420	450	420	420	6
B1	テラン种	雷	テラン种	雷	30.0	430	430	430	430	6
A3	インセ种	火	テラン种	火	31.0	440	500	440	440	6
A2	*テラン种	火	ティラ种	火	32.5	450	480	450	450	6
A1	*スピル种	雷	*イブル种	雷	33.0	460	520	460	460	6

■WDC(△为变异龙,○为超龙)

ランク	モデル1	属性	モデル2	属性	体重	体力	素早	腕力	特殊能力	特殊回数
NO.4	△インセ种	雷	○イブル种	水	30.0	470	410	470	470	6
NO.3	△ティラ种	火	○スピル种	水	30.0	480	420	400	700	4
NO.2	△タラバ种	水	○タラバ种	水	32.0	490	440	600	350	8
NO.1	△ナチュラ种	雷	○ナチュラ种	雷	28.5	500	450	520	550	5
チャンプ	○ビート种	雷	○インセ种	水	33.0	550	460	550	450	7
アワザナック	○ティラ种	火	○テラン种	雷	34.0	550	470	570	460	8

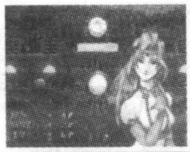
敌方龙装备的道具

ウエポン

グラインドアクス、ハンターマトック、アクス、#ナイトアクス、パニッシュメント、トーチャーアクス、テラスレイヤー、#ウェーブアクス、#トマホーク、ギガフォークト、マインドバスター、ジェノサイド、#しちせいけん、#ダマスカス、#クリステンダム

リフレクター

ガンメタル、リフレクトリーク、グリムエンバース、スパイクシールド、ジェラスシールド、リフレクトダーク、#モスブラッド、#モーピット、#ブルーファイシス、#ツインドラゴン、#ダイングシールド、#デビルガーター



敌方龙装备的道具

ウエポン

#ボルトスロワー、#フレアスター、#フローズンエッジ、#パラダイスロッド、アイスブレード、サンダーブレード、クラカト、オウガバスター、ナイトロビーナス

リフレクター

#アニマリフレクト、#ジャ・・シールド、#クリスタルドクマ、#ダイキニシールド、ハートワーク、オクトバスネイル、ドラゴンファング、スピリチュアル、アットザヘルム

物品能力一举公开!!

ウエポン和小龙用的是S号,大龙用M号,完龙用L号共有3个型号。一般在公营SHOP买。通常并不是全部物品都摆在店里的,为了让ランダム出现,在买到所需物品前要多来商店,不过出入多次的话,时间经过龙会长大,必须要注意。最好在物品表中预先决定要买物品的品种数目再出入。

在优胜杯中得到稀有物品

在 **Fighter** 级 **A** 等 **2** 次优胜时,带着龙去**ジャンク**商店,对**イシュカ**说买**ドロフィ**。但是这里不卖,连续拒绝 **4** 次,第五次去就能让其做**レア**物品。



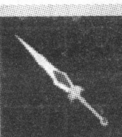
公营商店 武器S 重量 0.4~1.2t

ダガー



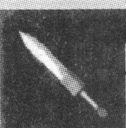
值段	20G	LH率	1%(E)
位置	固定	重量	0.6t
破坏力	45	属性	无

ワンダーエッジ



值段	30G	LH率	4%(D)
位置	随机	重量	0.9t
破坏力	50	属性	无

ナイルダガー



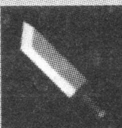
值段	50G	LH率	7%(B)
位置	随机	重量	1.5t
破坏力	50	属性	无

ソードブレイカー



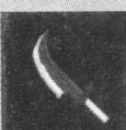
值段	100G	LH率	8%(B)
位置	随机	重量	0.6t
破坏力	53	属性	无

でばぼうちょう



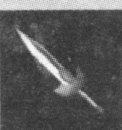
值段	100G	LH率	5%(C)
位置	随机	重量	1.5t
破坏力	55	属性	无

ブラッドタロン



值段	270G	LH率	9%(A)
位置	随机	重量	0.9t
破坏力	60	属性	无

ジュエルダガー



值段	520G	LH率	6%(C)
位置	随机	重量	0.7t
破坏力	65	属性	无

ドス

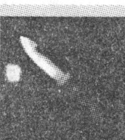


值段	300G	LH率	10%(A)
位置	随机	重量	0.5t
破坏力	60	属性	无



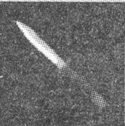
クロールナイフ

值段	109G	LH 率	8% (B)
位置	固定	重量	0.6t
破坏力	55	属性	无



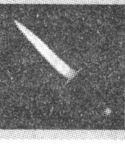
ミートフック

值段	70G	LH 率	7% (D)
位置	随机	重量	1.0t
破坏力	50	属性	无



クロコダイル

值段	70G	LH 率	5% (B)
位置	随机	重量	0.7t
破坏力	50	属性	无



ナイフ

值段	10G	LH 率	3% (D)
位置	固定	重量	0.4t
破坏力	40	属性	无

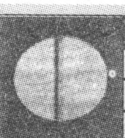


セラミックナイフ

值段	300G	LH 率	4% (D)
位置	随机	重量	0.6t
破坏力	50	属性	无

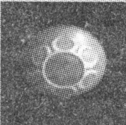
公営ショップ リフレクターS

重量 0.5～1.5t



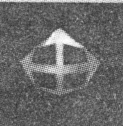
ナベブタ

值段	30G	反射率	50% (E)
位置	固定	重量	0.5t
破坏力	3	–	–



クレセントガード

值段	30G	反射率	63%
位置	随机	重量	1.0t
回数	3	–	–



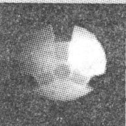
クルセイダーズ

值段	60G	反射率	58%
位置	随机	重量	1.1t
回数	3	–	–



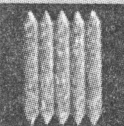
ジエル

值段	100G	反射率	65%
位置	随机	重量	1.2t
回数	4	–	–



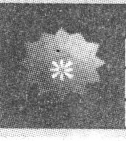
コロッサス

值段	750G	反射率	70%
位置	随机	重量	0.6t
回数	4	–	无



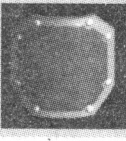
ラフトガード

值段	40G	LH 率	55%
位置	随机	重量	0.5t
回数	3	属性	–



コロナシールド

值段	330G	反射率	68%
位置	随机	重量	1.5t
破坏力	4	–	–



ブロンズシールド

值段	90G	反射率	65%
位置	随机	重量	1.5t
回数	3	–	–

ONE POINT 不能买物品时去旧货店!

新龙的诞生就必须让其装备ウエポン和リフレクター，不然不能参加战斗。如果参加了战斗当然也不能挣钱。但是，如果钱用光了也不可以给龙买物品了，身体也不能动。有别的龙时，可以用它来挣钱，运气不好丢了的话就什么都干不了，那么危机就算了。这时本游戏中为这种状态准备了可以得到物品的系统，去旧货店，会得到最低限的装备给龙。





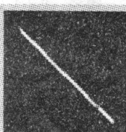
公営商店 武器M

重量 0.5～2.7t



クサナギ

值段	740G	LH 率	3% (D)
位置	随机	重量	1.8t
破坏力	75	属性	无



カタナ

值段	880G	LH 率	6% (D)
位置	随机	重量	2.4t
破坏力	77	属性	无



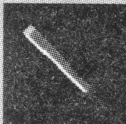
メガスレイヤー

值段	1250G	LH 率	8% (E)
位置	随机	重量	1.5t
破坏力	85	属性	无



クエーサーソード

值段	680G	LH 率	2% (D)
位置	固定	重量	1.4t
破坏力	70	属性	无



おにぼうちょう

值段	1150G	LH 率	2% (D)
位置	随机	重量	1.7t
破坏力	83	属性	无



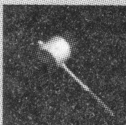
パールブレード

值段	880G	LH 率	1% (E)
位置	随机	重量	2.7t
破坏力	80	属性	无



アーガスソード

值段	2250G	LH 率	4% (D)
位置	随机	重量	2.0t
破坏力	90	属性	无



ピコハンマー

值段	920G	LH 率	8% (B)
位置	随机	重量	0.0t
破坏力	80	属性	无



トールハンマー

值段	920G	LH 率	1% (E)
位置	固定	重量	2.5t
破坏力	80	属性	无



じって

值段	750G	LH 率	2% (E)
位置	随机	重量	1.0t
破坏力	75	属性	无



バット

值段	1190G	LH 率	7% (B)
位置	随机	重量	2.1t
破坏力	83	属性	无



バトルスピア

值段	690G	LH 率	5% (C)
位置	固定	重量	1.5t
破坏力	70	属性	无



ゾンビリチュアル

值段	750G	LH 率	2% (E)
位置	随机	重量	1.0t
破坏力	75	属性	无

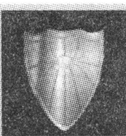
装备物品检测能力

龙的攻击力由腕力＋武器的破坏力来决定，回避力由物品的重量来决定，如果要装备新的物品，应该在能力画面上检查综合的能力。

公营商店 盾M

重量 1.8~3.1t

クリムゾンガード



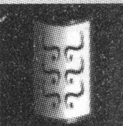
值段	1440G	反射率	100%
位置	随机	重量	2.8t
回数	3	–	–

アナコンダ



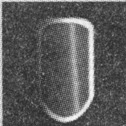
值段	880G	反射率	6%(D)
位置	随机	重量	2.4t
回数	77	–	–

タワーリフレクト



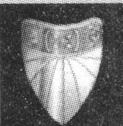
值段	880G	反射率	75%
位置	随机	重量	2.2t
回数	4	–	–

ナイトリムレクト



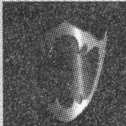
值段	680G	反射率	2%(D)
位置	随机	重量	3.0t
回数	4	–	–

キャプチャード



值段	900G	反射率	80%
位置	随机	重量	2.1t
回数	4	–	–

ザタニックメタル



值段	1460G	反射率	82%
位置	随机	重量	3.0t
回数	5	–	–

シヤーマンのたて



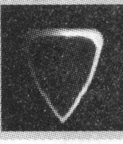
值段	1130G	反射率	82%
位置	随机	重量	2.6t
回数	4	–	–

カッパーシールド



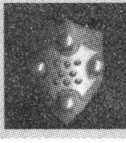
值段	680G	反射率	70%
位置	固定	重量	2.5t
回数	4	–	–

コバルトシールド



值段	690G	反射率	5%(C)
位置	随机	重量	2.0t
回数	4	–	–

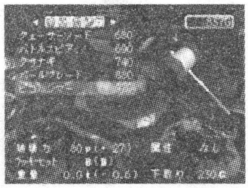
リベンジシールド



值段	2000G	反射率	88%
位置	随机	重量	3.1t
回数	5	–	–

ONE POINT 注意物品的重量

在SHOP选择武器和盾时要注意攻击力和特殊攻击的回避次数，但以前说过物品过重战斗中回避能力也会降低，所以玩者还需要注意重量的问题。龙的回避能力由“速度÷(体重+装备重量)×2.5来计算出，无论速度多快的龙，如果体重和装备物品重量大，那么在战斗中将很不利。特别是体重大的龙使用时，应选择稍轻的物品。



公营商店 刀斧L

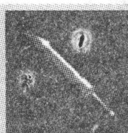
重量 2.5~6.2t

しちせいけん



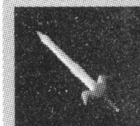
值段	2700G	LH率	6%(C)
位置	随机	重量	2.8t
破坏力	125	属性	无

ダマスカス



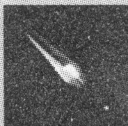
值段	1420G	LH率	3%(D)
位置	随机	重量	3.2t
破坏力	107	属性	无

クリステンダム



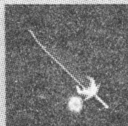
值段	2200G	LH率	9%(A)
位置	随机	重量	2.5t
破坏力	115	属性	无

ギガフォークト



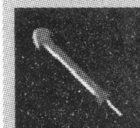
值段	1900G	LH率	8%(B)
位置	随机	重量	3.4t
破坏力	113	属性	无

マインドバスター



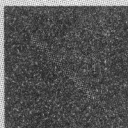
值段	1900G	LH率	1%(E)
位置	随机	重量	1.4t
破坏力	113	属性	无

ジェノサイド



值段	2400G	LH率	8%(B)
位置	随机	重量	4.0t
破坏力	120	属性	无

テラスレイヤー



值段	1450G	LH率	4%(D)
位置	固定	重量	3.0t
破坏力	105	属性	无

ウエーブアクス



值段	3000G	LH率	1%(E)
位置	随机	重量	6.2t
破坏力	130	属性	无

トマホーク



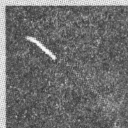
值段	2600G	LH率	10%(E)
位置	随机	重量	5.9t
破坏力	120	属性	无

ナイトアクス



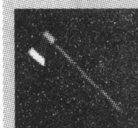
值段	1590G	LH率	1%(E)
位置	随机	重量	3.6t
破坏力	110	属性	无

パニッシュメント



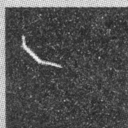
值段	2150G	LH率	8%(B)
位置	随机	重量	4.0t
破坏力	115	属性	无

トーチャーアクス



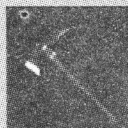
值段	1850G	LH率	6%(C)
位置	随机	重量	4.5t
破坏力	114	属性	无

グラインドアクス



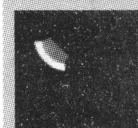
值段	2150G	LH率	1%(E)
位置	随机	重量	5.0t
破坏力	115	属性	无

ハンターマトック



值段	1460G	LH率	10%(A)
位置	随机	重量	3.8t
破坏力	107	属性	无

アクス



值段	1120G	LH率	7%(C)
位置	固定	重量	3.4t
破坏力	100	属性	无

公营商店 盾L

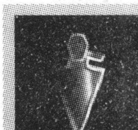
重量 2.4~7.2t

ツインドラゴン



值段	3100G	反射率	60%
位置	随机	重量	6.8t
回数	10	–	–

ダイングシールド



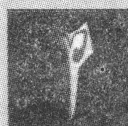
值段	1300G	反射率	88%
位置	随机	重量	4.2t
回数	6	–	–

デビルガーター



值段	1130G	反射率	90%
位置	随机	重量	5.5t
回数	5	–	–

モスフラット

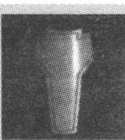


值段	1580G	反射率	92%
位置	随机	重量	4.9t
回数	6	–	–



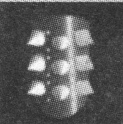
モービット

值段	1800G	反射率	120%
位置	随机	重量	2.4t
回数	4	–	–



ブルーブアイシス

值段	1800G	反射率	95%
位置	随机	重量	6.0t
回数	6	–	–



スパイクシールド

值段	3150G	反射率	98%
位置	随机	重量	4.5t
回数	6	–	–



ジエラスシールド

值段	2200G	反射率	97%
位置	随机	重量	6.5t
回数	5	–	–



リフレクトダーク

值段	2600G	反射率	97%
位置	随机	重量	5.2t
回数	6	–	–



ガンメタル

值段	1280G	反射率	85%
位置	固定	重量	3.8t
回数	5	–	–



リフレクトリーフ

值段	2050G	反射率	92%
位置	随机	重量	3.5t
回数	6	–	–



グリムエンバース

值段	3600G	反射率	100%
位置	随机	重量	7.2t
回数	6	–	–

ONE POINT Fighter A 等优胜后，全部物品 20% OFF

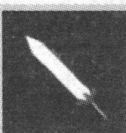
公营 SHOP 中摆的物品下面介绍的价格出售，如达到某条件可以 20% 的差价来购买。其条件是 Fight 级 A 等优胜后，带龙去公营 SHOP。如不是 Fighter 级就无效，在向下一级冲击前一定要去，此时也可给别的龙来，存在公社住宅中。



▲带领胜利的龙去公营 **SHOP** 看看吧！

ジャンク商店 刀斧L

重量 2.5~6.2t



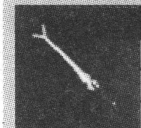
ボルトスロワー

值段	3200G	LH 率	3% (D)
位置	随机	重量	10.2t
破坏力	140	属性	雷



フレアスター

值段	6500G	LH 率	6% (D)
位置	随机	重量	1.1t
破坏力	157	属性	火



フローズンエッジ

值段	6400G	LH 率	5% (C)
位置	随机	重量	1.0t
破坏力	155	属性	水



パラダイスロスト

值段	4600G	LH 率	10% (A)
位置	随机	重量	1.0t
破坏力	148	属性	雷



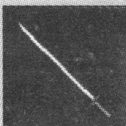
アイスブレード

值段	3150G	LH 率	10% (A)
位置	随机	重量	12.3t
破坏力	138	属性	水



サンダーブレード

值段	6200G	LH 率	5% (C)
位置	随机	重量	1.2t
破坏力	150	属性	雷



クラカト

值段	4450G	LH 率	10% (A)
位置	随机	重量	1.2t
破坏力	142	属性	火



オウガバスター

值段	2900G	LH 率	2% (E)
位置	随机	重量	11.8t
破坏力	5	属性	火



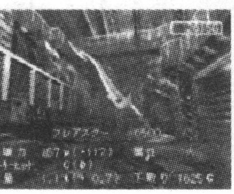
ナイトロビーナス

值段	4500G	LH 率	10% (A)
位置	随机	重量	1.5t
破坏力	145	属性	水

ONE POINT 何时都可买レア物品吗?



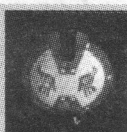
在公营店中买不到的稀有物品，在旧货店可买，但只是提升龙能力的小物品。那么何时店中会有稀有物品呢？条件是从公营店出去时，出现“イシュカが颜を出せって言ってたよ”信息。



但是，不去别处直接从公营店去旧货店无效。

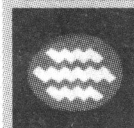
ジャンクショップ 盾L

重量 1.8~3.1t



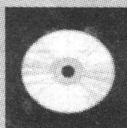
アニマリフレクト

值段	2900G	反射率	120%
位置	随机	重量	5.5t
回数	5	–	–



ジャレコシールド

值段	2900G	反射率	72%
位置	随机	重量	6.5t
回数	7	–	–



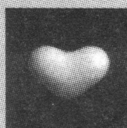
クリスタルドグマ

值段	3700G	反射率	100%
位置	随机	重量	7.2t
回数	7	–	–



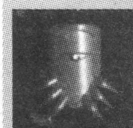
ダイキニシールド

值段	3900G	反射率	75%
位置	随机	重量	10.5t
回数	10	–	–



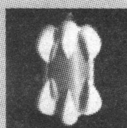
ハートワーク

值段	5200G	反射率	112%
位置	随机	重量	12.3t
回数	8	–	–



オクトパスネイル

值段	4500G	反射率	85%
位置	随机	重量	8.5t
回数	8	–	–



ドラゴンファング

值段	7100G	反射率	123%
位置	随机	重量	1.5t
回数	7	–	–



スピリチュアル

值段	7200G	反射率	80%
位置	随机	重量	2.0t
回数	8	–	–

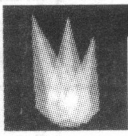


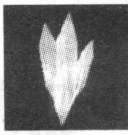
アットザヘルム

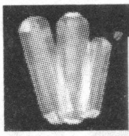
值段	9900G	反射率	96%
位置	随机	重量	1.4t
回数	9	–	–

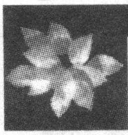
旧货店的特殊物品

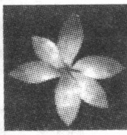
在旧货店出售的物品可使龙的能力当时提升，但是不但只在店主イシュカ心情好时才会卖，而且位置也随机，还有以此可购买的数目只有两个种类。至于该买还是不买应该常常检查存放物品的地方。

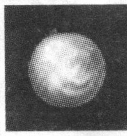

冰的结晶
值段:300G
火属性的特殊能力上升。


冰的结晶
值段:300G
雷属性的特殊能力上升。

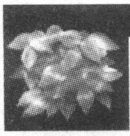

冰的结晶
值段:300G
可使水属性的特殊能力上升。

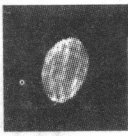

冰的结晶
值段:300G
可使腕力上升，提高攻击力。


冰的结晶
值段:300G
可使体力(HP)值上升的道具。


冰的结晶
值段:300G
特殊攻击能力回数增加一次。


冰的结晶
值段:300G
装备中武器的破坏力上升。


冰的结晶
值段:300G
素早上升，回避能力提高。


冰的结晶
值段:300G
可使龙的贤值上升的道具。


冰的结晶
值段:300G
装备中的リフレクター反射率上升。

ウラ技和特殊事件

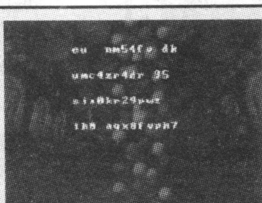
Junior A级优获的新闻

Junior A优获时，可以在大会的新闻上刊登。优秀后出现Battle arena，马上带龙去旧货店，イシュカ的父亲会说看到大会报道，但如不是Junior A级无效。


◀带着优胜的龙一起前往，有时会有特殊事件发生，这是很有趣的。

让死了的龙复活

如容易培养的龙在战斗中失败死亡，如果保存该龙最后的槽，可有50%概率复活。但如切断电源则无效。为防万一还是保存一下吧!


▲复活的确率为50%，是否该重新来过呢?





寿命尽了龙会突然消失

龙的寿命将尽时会回到森林中，此时去记忆中的森林，バトラ会告诉你ヒロ回到森林了。消失的龙不可再捉住，无论如何不想分开时，在消失前存在バイオバンク。


◀如果不想失去那条龙，就存在バイオバンク吧。

在记忆森林捕捉野生龙

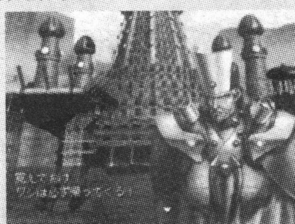
为了在林中捉住野生龙，是要满足某些条件的。①带培养的龙去，②在PS本体的插槽2上插入记忆卡，③バイオバンク的机理空出。满足了上述3个条件(WDC的冠军时，除完龙皆可带去)之后，去森林中的话，选择中会出现“捕获”指令，龙出现三只则要从中选一只。


◀在记忆之森林能捕捉到中意的龙吗?



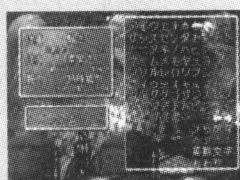
成为冠军的防卫战

WDC按顺序前进，会与アワザナック伯爵对战，在此胜利达到顶点，会进入结局。但是，并不是游戏结束。以新龙再次达到冠军的话，那么便会有挑战者出现。


◀一次艰难的战斗结束之后，又要迎来新的挑战。

龙的能力连名字也变化

龙初期的数据和成长率，也因玩者为其起的名字而有所变化。本游戏中能力值修正的名字可以输入226个之多，有好的也有不好的，共计8种。其中有让所有成长率提升的。比如，动画、漫画以及PS中出场的人名，使用不好的词语，有时体力的成长率会下降。总之，玩者多试几遍就有所体会了。



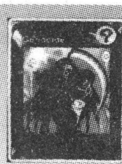


最终抉择



责编:默文

机种:PS　类型:SLG　厂商:ASCII　媒体:CD－ROM


本作是一款综合了多种样式的卡片类战略游戏,总数622种卡片是本游戏的乐趣的核心。为了制作如此多的卡片,厂方邀请了包括末弥纯和米田仁士在内的110位插画家。在本攻略中将为您详细分析各卡片的运用方法。

卡片的基本性质

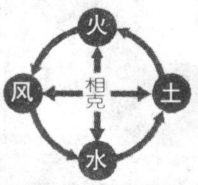
1◉卡片属性分析

卡片与敌人的MASTER的本体性质都由属性来规定。具体属性有火、风、水、土及无五种,与当今SLG、RPG类游戏流行的趋势一样,属性的相生相克往往是决定战斗胜败的重要要素。卡片的属性可从其颜色上看出,如何运用属性相克的战斗法则之一是本游戏攻略的最大要点。



属性的颜色	火＝赤	风＝绿
水＝青	土＝黄	无＝灰

属性相关图



左边已经罗列出了各种属性的相克关系,箭头所指即表示相克。当属性不利一方进行攻击时不仅会降低伤害,甚至会攻击无效。

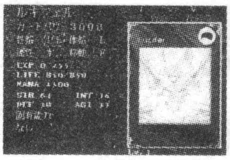


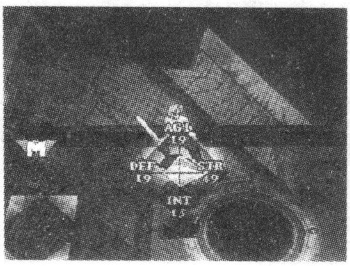
2◉一切被"性格"左右

除了五种属性之外,性格值对战斗的影响也异常重要。随着剧情的进展与行动的选择,隐藏的性格值将会发生上下的变动,右表的两端即代表着两种对立的性格,亦有相克的关系。在游戏开始,主人公的性格都被规定为N(普通的人类),然后即会向五个阶段进行发展,不同的性格决定能召唤和控制何种属性的卡片,具体对应请看后页表格。

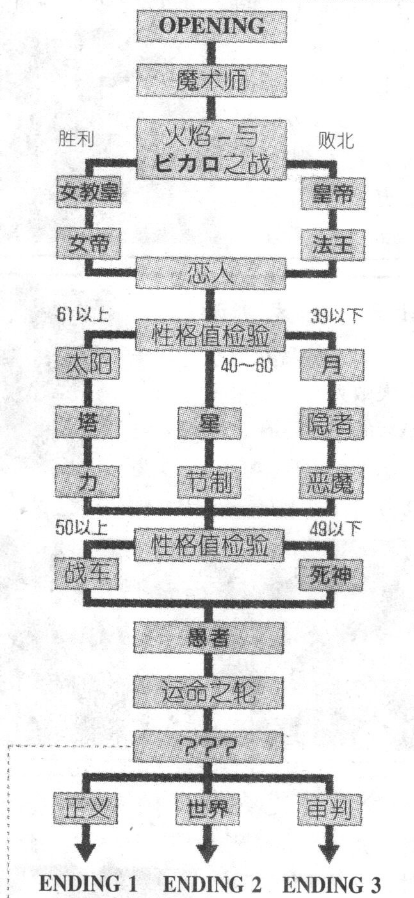
角色性格　主人公和敌方

PL 天使
L 圣兽
N 人间
P 魔兽
PP 恶魔





最终抉择剧情构成表



隐藏剧情"世界"

真正的ENDING"世界"。必须完成一次"正义"与"审判"的ENDING,并且性格值要保持在40到60之间。

性格值变化的选择肢完全公开

由于主人公性格值的数值是隐藏的，因此如何选择成为攻关的一个难点。在本页我们将向您公开所有的选择肢，表中左边表示每关名称，最右边即是性格值变化的详细情况。值得注意的是性格值不会降到0。

	场　面	选择肢	性格值
魔术师	でも、先生らは…	公园を抜けて	▼1
		いつもの道を通って	△1
	雨宿りさせて……	胜手に入る	▼1
		そんな胜手な事できない	△1
	この腕轮を……	つける	△5
		つけない	▼5
女教皇	町民を突き飞ばし……	三人组と女性の	▼3
		町民に何が	△3
	はぐらかされた气も……	大通りを案してもらう	▼1
		里路地を案してもらう	△1
	テイフエレトにのそき…	"な、なんでもないよ"	△1
		"いや、ついみとれて"	▼5
		"うん。花、见てた"	△3
	そんなテイフエレトに、…	"ここでなにかあったの?"	△3
		"テイフエレト……"	▼5
		"もっと乐しい……"	△1
	考えなきゃ选べない……	食事ができる……	△1
		服が见られる……	▼1
		小物が売ってる……	▼1
	"OOO?何かあったの?"	"いや、カードが"	▼5
		"いや、アクセサリーガ"	△3
		"いや、くだものが"	△3
	"君の魂ともいえる……"	そのまま立ち去る	△3
		交换する	▼10
女帝	少し思案した后、仆は……	心配なので……	△10
		先に荷物を……	▼5
	そして……	"ありがとう"	▼5
		"これは君が……"	△5
	仆はそんなフアーニヤ…	"仆が彼女を……"	△10
		"まあ、手传って……"	△5
		"彼女の手助けは……"	19に
皇帝	さて、冒险の准备は……	シヤフルに泪って	△3
		村の市场へ向かう	▼1
		このまま魔法都市へ	▼5
	とにかく仆は、……	详しい话を闻く	▼5
		话は闻かずに	▼3
		无视して用件を	△10
	仆は悩んだ末に、……	一骑打ちを见守る	△3
		助太刀する	▼5
	デニズンに手を……	"仆は任务を"	△1
		"力を货しましよう"	▼10
		"仆には关系ない"	▼1
	その寂しげな姿を……	"これで全てです"	▼3
		"まだもう一匹います"	△5
	彼は害が无いように……	"もう一人知っている"	△5
		"これで全部です"	▼3
法王	そのすぐ后を……	仆はカードを	▼3
		仆はとつさに	△3
	钝る决心に、足は……	シヤフルに向かう	△5
		市场に向かう	△1
		魔法都市に向かう	▼3
	とりあえずプリムに……	魔法都市について	△1
		恶の魔术师に	△10
		父さんについて	△5
	どちらかを选ばねば……	小犬を救いにいく	▼5
		先を急ぐ	△3
	とりあえず……	近寄って确认する	△3
		危うきに近づかない	0
	手元にあるカードで……	"フライヤー"	△1
		"ウンデイーネ"	▼1
		自らが降りていく	▼3
	惊く前に、仆は……	カードに飞びついた	▼5
		その爆风を避け……	△5
	仆はそんなピエール……	捕らえようとした	▼3
		とどめを刺そうとした	▼10
		见逃すことにした	△10
		说得してみることにした	△5
	仆は导かれるままに、その…	选择肢なし	▼1
	人の命にわる……	生	△5
		死	▼20

	场　面	选择肢	性格值
恋人	仆はとつさに行动した	丘を驱け降り……	▼3
		物阴に隐れて……	△3
	结局、仆が……	正面门から忍び込む	△5
		里口から忍び込む	△3
		壁を乘り越える	▼3
		隐し通路を探す	▼5
	仆はその大男の……	斗って潜入する	△3
		だまして潜入する	▼3
		大男より先に……	▼5
	仆はとつさに、	内に飞び降り……	△5
		外に飞び降り……	▼5
		壁沿いに……	0
	それでもいくつか……	すべての选择肢	50に
	仆は准备してきた……	"道に迷ったんですが"	△3
		"面会に来ったんですが"	△3
		"新入りなんですが"	0
		"食料を卖りにきたんですが"	▼3
	早く潜入……	正面门から	△5
		里口から	△3
		壁を乘り越える	▼3
		隐し通路を探す	▼5
	今のままではらちが……	火をつける	△1
		危险を冒さず……	▼1
	仆は、この见张りを……	お化けのふりをする	▼3
		交替のふりをする	△10
		一击で息の根を……	▼10
		起こして扉に……	△3
	后ろの忧いを断つか……	カギはかけておく	△3
		カギはあけておく	▼3
	仆の焦りと时间……	片っ端から……	0
		嫌な予感が……	△1
	仆は罚当たりにも……	次の扉を开ける	0
		确认ができたので……	△3
	仆は仕方なく谛めた。	最后の扉を开ける	▼5
		急いで外に出る	△5
太阳	结局仆は、……	手を出さず见守る	▼5
		オオカミの仔を	0
		鹰を追い扩う……	△3
	ジユウベエはそれでも……	ジユウベエに……	0
		この场で待つ……	△3
		ジユウベエを无视	▼5
	予备の水筒にまで……	ミテイを……	△5
		成り行きを……	▼3
		木に対して……	0
	仆はジユウベイの剑を…	そのまま墓に……	△5
		形见として……	▼10
塔	仆は、……	剑にカードを……	0
		肖像画にカードを……	△3
		烛台を手に取る	△5
	仆は小さな声で……	カードを使う	▼3
		寝て待つ	△3
		步き回ってみる	0
	でも、こんなに永い……	カードを使う	▼3
		寝て待つ	△3
		步き续ける	0
	それでも气合と……	斗いを挑む	0
		"イリユージヨン"	▼5
	仆は思い付いた……	天と地	△5
		火と水	▼5
		水と影	0
	仆は、ここで……	玉座に向かう	▼10
		玉座に叫ぶ	△3
力	なんで私に言うのよ?	开ける	△5
		开けなし	▼5
	仆はその扉の前で悩む。	开ける	△5
		开けなし	▼5
	ミテイの笑い声を……	入る	△5
		入らない	▼5
	反射的に仆は口を开く。	"な、なんで……"	▼5
		"わかりました"	△5

	场　面	选择肢	性格值
力	え～纹样?封印……	"いや、破坏する!"	▼5
		"うん、やめておこう"	△3
	仆はミテイに叫んだ。	"驮目だ、来るな!"	▼3
		"静かに!壁が……"	△3
星	その前に仆は反应している。	ミテイを抱えて	△5
		ミテイを突き飞ばし	0
		"アイスリツパー"	▼5
	どうしよう?	先に……	△1
		后に……	▼1
	ミテイの疑问に……	"サンドツイスター"	0
		ミテイをかばって……	△5
		"ウインドスパークレイン"	▼5
	仆は冷静に、……	"ミテイ、助けて!"	▼3
		"ミテイ、言っておきたい…"	△5
		"ミテイ、落ち着いて!"	▼5
	"こういうときは……"	"受け止める!"	▼3
		"カードを使う!"	▼5
		"全力で逃げる!"	△1
	仆もゼンに向き直った。	カードを渡す	▼3
		カードを渡さない	△3
节制	ミテイも相当……	手を差しのべる	△5
		起き上がるのを待つ	▼5
	"そうだね、结论を……"	"このまま……"	▼3
		"あそこまで……"	0
		"ミテイ、见てきて"	▼5
		"来た道を引き返そうぜ"	△3
	一体、どのくらい……	多めに寄付する	△10
		普通に寄付する	△1
		气持ち寄付する	0
		寄付するのやめ	▼5
	この家からは、……	构える	△1
		ドアを开ける	▼1
	台车に手をかけると……	仆、手传います!	△3
		お气をつけて……	▼1
		それ以外	0
	それを合图に……	まだ见る	△1
		立ち去る	0
	お二人とも昼间に……	"今までで最高の"	△1
		"とてもいい"	0
		"普通の村だと"	▼1
		"结构な田舍"	▼5
	どこに隐し持って……	いい场面だ!	△1
		そろそろおいとま	0
	そうですね。ずいぶん……	"神へのお祈りは"	△3
		"まあ、それなりに"	0
		"宗教はちよっと……"	▼1
		"神样は嫌いです"	▼5
	子供たちは二、三度……	三剑士役の子に……	△3
		斗番役の子に……	▼1
		魔王役の子に……	▼3
		恶魔の骑士に……	▼3
		その他の子に……	△1
	"超自然的な……"	"见えないもの"	0
		"恶魔の方が良い"	▼3
		"恶魔よりは"	△1
		"どうでもいい"	0
	マリアさんの话を……	その通りだと思う	▼3
		よくわからない	△1
		それは间远っている	△3
	か、考えすぎかな。	本を续んでみる	△1
		寝てしまう	0
	"えつ、それは"	寂しいから	▼1
		乐しいから	△1
		つらいから	▼1
		考えたことない	△1
	"私たち、一体、……"	ある	△3
		ない	▼3
		どちらともいえない	0
	"それでは生きている……"	わかると思う	△3
		わからないと思う	▼3
		どちらともいえない	0
	自分の身が危险……	多めに寄付する	△5
		普通に寄付する	0
		气持に寄付する	▼1
		寄付するのやめ	▼10
	答えなきや……	はい	△1
		いいえ	▼1

	场　面	选择肢	性格值
节制	そこかしこから……	本棚を探る	0
		机を探る	▼1
	ここは男ので、……	"恶魔の约束の日"	▼3
		"恶魔召唤初步の初步"	▼5
		日记账	△3
月	さて、どうしよう。	依赖を受ける	△1
		依赖を受けない	▼5
	ミテイが明るく……	森へ向かう	△1
		酒场へ行く	▼1
		宿屋へ寄る	0
	でも、久しぶりの宿…	森の奥へ向かう	△1
		宿屋に泊まる	0
	仆は一体どうしたら……	行くと答える	▼3
		行かないと答える	0
	この场合、仆は……	"うん、仆はきれい……"	△3
		"きれい、という……"	0
	彼女も仆に好意を……	行くと答える	▼5
		行かないと答える	△3
	"どうしよつか?"	今までに行った……	△5
		新しく发见した……	0
	腹をくくるしがないか。	置いていく	▼10
		置いていかない	△10
	一体どうしたら……	绝对彼女の……	△5
		谛めて次の街へ……	▼5
隐者	セレニアの颜を……	父さんのこと	△10
		ミテイのこと	▼10
	そんなセレニアに……	もちろん会える……	▼5
		中途半端な……	△5
	仆はそれを制する……	"ミテイは……"	▼5
		"もうこれ以上"	△5
	どうしようか?	游ぶ	▼1
		游ばない	△1
恶魔	そのさらに向こう……	子供たちが气になる……	△3
		それ以外	0
		シヤフルで装备を	▼3
	どうする、と……	"いいよ"	▼3
		"危ないから"	△3
	からからになった……	"ちがう……"	△5
		"そう……"	0
		沉默で答える	▼5
	さて、どこへいこう。	食堂(选择3回目)	△10
		应接间(选择3回目)	△10
	左手の通路には……	赤い扉	△5
		青い扉	▼5
		黄色い扉	0

战斗模式与卡片欣赏

本作除了推运剧情的普通故事模式外，还存在着与COM对战及卡片欣赏模式。在战斗中及对战模式里获得的卡片都能存储下来，如果想集齐622种卡片的话，没有很大的耐心是不行的。此外，利用自己的记录还能与朋友对战，从而加强了游戏性。



怪物——卡片全公开&转职之谜

敌方 MASTER 使用的卡片种类分为“怪物”、“物品”、“特别”、“消息”四种，不同种类的卡片带着不同的效果，对于战斗的影响极为重要。卡片不仅是角色运用特殊能力的必要工具，也会对个人能力产生极大影响。当使用卡片时除了消费一定的气合值外也受属性与性格的制约，因而了解各种卡片详细资料极为重要。在战斗中，按下 SELECT 键就能调查卡片的资料，我们先为您公开其中主要的 128 枚。

卡片种类分为四类

怪物卡

召唤怪物或圣兽与敌交战的卡片，也是几种卡片中最为重要的一类。召唤时必须注意将之配置于一个较好的位置。怪物卡本身会有八个等级。

物品卡

对指定角色装备特定道具的卡片。与其它卡片不同，物品卡一般不会发生变化。总共有三种物品卡：武器系、防具系及药品系。

特别卡

用以发动魔法的卡片。全部种类有四种：向敌直接攻击的攻击系、防御敌人攻击提高自军防力的防御系、体力及状态回复的回复系与状态变化的辅助系。

消息卡

在战斗中，敌方 MESTER 与我方角色召唤出的怪物及圣兽初始位置是不能移动的，而消息卡则能对几方角色的配置进行改变，以利战斗。

怪物卡片全部 128 枚的详细资料

种族	名前	CLASS LV.	属性	マナ	卡片 POWER	レア度	作画者	特殊能力
天使	トロウンズ	LV1	水	250	500	E	山田ちゃか	神圣闪光(魔)：一体伤害+必杀 90%
	ケリビム	2	水	500	750	D	山田ちゃか	神圣かずち(魔)：复数对象伤害
	ガブリエル	3	水	1000	1500	C	山田ちゃか	裁定之判决(物·直)：一体绝对伤害、“壁”无效可
	ルキフエル	4	水	1500	3000	S	弘司	终焉的序曲(魔)：随机特殊效果
	マリクス	LV1	水	200	500	F	なつきありみ	神速击(物·直)：对 MESTER 提高攻击力
	ヴァーチャーズ	2	水	400	1000	E	なつきありみ	神之御手(魔)：复数对象体力 20% 回复
	ミヘルス	3	水	800	1500	D	なつきありみ	神之祝福(魔)：一体 STR 40% UP
	エンジエルス	LV1	水	250	500	G	ふでのぐりぐり	报复(物·间)：纵列一对象伤害
	アークエンジエルス	2	水	550	1000	F	ふでのぐりぐり	圣歌(物·直)：敌军全体伤害
	カーヒンズ	LV1	风	400	500	G	桃八号	风之枷(魔)：复数对象魔法效果 80% 除去
	ドミニオンズ	2	风	700	1000	F	桃八号	激震(魔)：复数对象 STR 20% UP
	ラファエル	3	风	1200	1500	E	桃八号	光辉的圣杯(魔)：复数对象体力 50% 回复+自己 50% 伤害
	プリンスパリティーズ	LV1	风	500	500	H	たつみ龙子	枪瞬击(物·间)：最前纵列一对象伤害
	ハルス	2	风	900	1000	G	たつみ龙子	炎之英灵(魔)：复数对象属性变为火
	キベルズ	–	风	400	500	H	开田 裕治	神圣雷光(魔)：一体伤害
	パワーズ	LV1	土	450	500	F	天野かおる	裁决之岚(物·直)：一体伤害
	ウリエル	2	土	1000	1500	E	天野かおる	慈爱(魔)：随机特殊效果
	ガルガリム	–	土	350	500	I	青山 广美	流炎之裁决(物·直)：使用者与同性格对象伤害
	ゾデックス	–	土	450	500	I	空野みぞれ	星之光辉(魔)：复数对象获得物理反射效果
	セラフィム	LV1	火	500	500	F	穗积 隆之	圣炎壁(魔)：一切间接攻击无效、步行者伤害、“壁”发生
	ミカエル	2	火	1000	1500	E	穗积 隆之	光临(魔)：一体伤害、INT 50% 下降
	シャダイズ	–	火	500	500	I	青山 广美	圣护炎(魔)：一体属性成为火，DEF 15% UP
	ザカートス	–	火	400	700	J	由罗カイリ	天罚之枪(物·间)：与使用者横列对象伤害
圣兽	シャリート	LV1	水	250	300	G	まきやまとうこ	岩化(魔)：使用者 DEF 40% UP
	ゲンブ	2	水	500	1000	E	带 ひろ志	究极之源(魔)：与使用者横列敌方伤害
	メルクリウス	3	水	1000	2000	F	所ショーヘイ	死斑(魔)：40MASTER 40% 确率濒死
	マーマン	LV1	水	400	300	I	那州 雪绘	解毒(魔)：一体石化毒状态解除
	トリトン	2	水	800	1000	H	那州 雪绘	大津波(魔)：各横列最前列对象受伤
	ウンティーネ	–	水	150	300	J	鸟山 千岁	命之水(魔)：一体体力 20% 回复
	テング	LV1	风	250	300	F	板桥しゃうほう	风穴(魔)：一体伤害+80% 确率混乱
	ホルス	2	风	500	1000	E	狭雾家 薰	太阳之风(魔)：复数对象伤害+60% 确率伤害
	スザク	3	风	1000	1500	D	くにがしら良	凤凰之舞(魔)：复数对象伤害
	シエンロン	4	风	1250	3000	S	弘司	奇迹(魔)：随机特殊效果
	シルフ	LV1	风	200	300	I	纲野 伸子	愈之风(魔)：一体体力 20% 回复
	ヴァルキリー	2	风	400	700	H	纲野 伸子	必中枪击(物·直)：MASTER 回避不能、“壁”无效
	イブリース	3	风	400	1500	G	纲野 伸子	践踏(魔)：复数对象伤害+70% 确率中毒
	ユニコーン	LV1	风	150	300	J	高句 祭	净化(魔)：一体全异常解除+全能力 20% 下降
	ベガサス	2	风	300	700	I	高句 祭	神圣之钟(魔)：复数对象全异常解除+全能力 30% 下降
	リーパー	LV1	土	250	500	H	市川みなみ	リーパー化(魔)：一体 50% 确率リーパー化
	エント	2	土	500	1000	G	市川みなみ	エント化(魔)：一体 80% 确率エント化
	ユブドラシル	3	土	1000	1500	F	高垂 阳子	次元封印(魔)：MASTER 消除、全部对象 80% 即死
	ケット・シー	LV1	土	200	300	H	须藤 真澄	决定与否?(物·直)：一体伤害
	ビャッコ	2	土	400	700	G	高句 祭	白色咆哮(魔)：复数对象全魔法反射+属性成“土”
	アルラウネ	–	土	150	300	I	秋叶デンキ	蔷薇之诱惑(魔)：一体伤害+80% 确率诅咒
	キリン	LV1	火	250	300	S	くにがしら良	褒美(魔)：99% 自己伤害+效果时间内若战斗终了经验值两倍
	フェニックス	2	火	500	700	I	狭雾家 薰	激怒(魔)：MASTER 消除、全部对象一阶段圣兽性格
	サラマンダー	LV1	火	200	300	J	いわみちさくら	炎之息吹(魔)：一体伤害
	ヒノカグツチ	–	火	150	300	K	鸟山 千岁	炎气流(物·直)：MASTER 伤害

种族	名前	CLASS LV.	属性	マナ	卡片 POWER	レア度	作画者	特殊能力
人间	エルフレンジャー	LV1	水	250	100	N	水玉 萤之丞	手当(魔):自己体力 50%回复
	エルフドルイト	2	水	500	500	J	饭田 晴子	看病(魔):一体体力 30%回复
	传说のコウメイ	3	水	1000	1500	F	饭田 晴子	无双之阵(魔):群体阵型自由变更
	アイスドラゴン	LV1	水	500	400	J	いわみちさくら	冰之息吹(魔):使用者同横列对象伤害
	ブリザードドラゴン	2	水	900	900	E	いわみちさくら	冷冻息吹(魔):各横列最前列对象伤害 +60%中毒
	エルフバード	–	水	250	100	O	市川 みなみ	解放之歌(魔):复数对象全异常 80%解除 + 全能力 30%下降
	ホークマンさすらい人	LV1	风	250	100	N	泷 清流	蹴游(物・直):一体伤害
	オンミツ	2	风	500	500	J	泷 清流	モズ降落(物・直):一体伤害
	传说のフウマ	3	风	1000	1500	F	泷 清流	地狱巡游(物・直):一体伤害
	ウインドドラゴン	LV1	风	500	400	O	みやさかたかし	风之息吹(魔):使用者同横列对象伤害
	ストームドラゴン	2	风	900	900	J	みやさかたかし	岚之息吹(魔):各横列最前列对象受伤 +40%混乱
	ホークマンハンター	–	风	250	100	E	みとこんどりあ港	必杀之かんざし(物・直):MASTER 高必杀率攻击
	ヒューマン战斗奴隶	LV1	无	250	100	N	横须贺 れん	实战剑(物・直):MASTER 伤害
	フリーマン	2	无	400	500	L	横须贺 れん	成功之证(物・直):MASTER 伤害
	传说のムサシ	3	无	1000	1500	G	横须贺 れん	乱舞剑(物・直):四格以内对象伤害
	ニューマン	4	无	1250	3000	A	横须贺 れん	纯粹理性批判(魔):对象一体属性"无"、性格"人类"
	全てを知りえし者	LV1	无	2000	4000	S	弘司	世界(魔):随机特殊效果
	铁生ル者	LV1	无	600	600	J	松下 祯行	地割(魔):MASTER 伤害
	大イナル守护人	2	无	1200	1200	S	空野 みぞれ	时空转移(魔):复数对象转移、80%自己伤害
	ヒューマンベガー	–	无	50	50	O	ゆらの みさ	自爆(魔):MASTER 受伤或即死
	ノームモンク	LV1	土	250	100	N	淡路 朱可	身构(魔):一体物理攻击反射、属性"土"
	ノームシュゲンジャ	2	土	500	500	J	淡路 朱可	结界(魔):复数对象物理攻击反射、属性"土"
	传说のオズヌ	3	土	1000	1500	F	淡路 朱可	问答无用(魔):复数对象魔法攻击反射
	鸣动の巨人	LV1	土	600	400	J	帯 ひろ志	大地之鼓动(魔):四格之内步行类型敌人伤害
	激震の大巨人	2	土	900	900	F	ねこい	地球之鼓动(魔):复数步行类型敌人伤害
	ノームスカラー	–	土	250	100	N	远镜 望	摩诃不思议(魔):特定对象取反
	ドワーフソルジャー	LV1	火	250	100	M	よしだよしのり	突进(物・直):MASTER 伤害
	パワードナイト	2	火	500	500	J	よしだよしのり	突进(物・直):纵最前列敌人伤害
	传说のソロモン	3	火	1000	1500	G	よしだよしのり	事件之始(物・直):横列一格对象伤害
	灼热の巨人	LV1	火	500	400	J	青山 广美	火之叫喊(物・直):一体伤害
	爆炎の大巨人	2	火	900	900	F	青山 广美	火之怒(魔):横一格对象伤害
	ドワーフクラフトマン	–	火	250	100	N	おときた たかお	物质解除(物・直):一体伤害 +90%物品除去
魔兽	ラハブ	LV1	水	250	300	H	日下部 巧海	海之产物(魔):各横列最前列伤害
	リヴィアタン	2	水	500	700	G	あべさゆり	大海(魔):各横列最前列伤害
	ダゴン	–	水	200	300	J	由罗カイリ	ダゴン化(物・直):一体伤害、80%ダゴン化
	ヒドラ	–	水	300	300	K	福永 朱示	再生(魔):自己体力完全恢复
	ハーピー	LV1	风	250	300	H	秋叶デンキ	悲哀之嗫(魔):一体伤害 +80%混乱
	ワイバーン	2	风	500	700	G	秋叶デンキ	怒之叫喊(魔):复数对象伤害 +60%混乱
	ニーズホック	3	风	1000	1500	F	秋叶デンキ	苦难世界(魔):横一格对象伤害
	ヴァンパイア	LV1	风	200	300	J	小岛 文美	吸血(魔):MASTER 伤害、20%体力回复
	ヴァンパイアロード	2	风	400	700	I	小岛 文美	眷属化(魔):随机特殊效果
	バール	–	风	150	300	J	营本 纯子	泪之雨(魔):复数对象伤害
	バジリスク	LV1	土	250	300	F	营本 纯子	怒之にらみ(物・直):一体伤害 +60%石化
	マステマ	2	土	500	700	E	营本 纯子	砂岚(魔):飞行类型对象伤害 +DEF 20%下降
	キングゥ	3	土	1000	1500	D	营本 纯子	落地(魔):复数对象飞行属性夺去
	ティアマット	4	土	1250	3000	S	弘司	生之苦难(魔):一体时间槽 1/2
	ミノタウロス	LV1	土	300	300	G	まきやまこうこ	怒之狂乱(魔):MASTER 40%濒死
	ゴリアテ	2	土	600	700	F	まきやまこうこ	强固的意志(魔):自己 DEF 50%UP
	ベヒモス	3	土	900	1500	E	明智 渚	狱杀(魔):复数对象伤害
	サッキュバス	LV1	土	200	300	H	うちみけ清香	美好的诱惑(魔):MASTER マナ 50%下降
	スフィンクス	2	土	400	700	G	うちみけ清香	世界转变之时(魔):全部对象步行←→飞行属性变更 +20%自己伤害
	ベリアル	LV1	火	250	300	H	エタ・カリナ	火之雨(魔):一体伤害
	マンモン	2	火	500	500	G	エタ・カリナ	灼热之炎(魔):复数对象伤害
	デウポン	3	火	1000	1500	F	エタ・カリナ	地狱之炎(魔):复数对象伤害
	ヘルハウンド	LV1	火	200	100	J	おときたたかお	地狱之引诱(魔):一体伤害
	ゴルゴン	2	火	400	500	I	高垂 阳子	美丽视线(魔):一体伤害 +80%石化
	ウィルオーウイスプ	–	火	100	100	J	森鸣 プチ	高潮(魔):自己 DEF 50%UP
恶魔	バシン	LV1	水	450	500	F	HANG	绝对零度(魔):复数对象受伤 +80%冰封
	オーディン	2	水	500	800	E	空野 みぞれ	瞬杀剑(物・直):横一格对象伤害
	アスモデウス	–	水	1000	1200	G	千之 ナイフ	暗之波动(魔):一体体力 20%回复
	オニ	–	水	350	300	H	高垂 阳子	向虚空之咆哮(魔):自己 STR 50%UP、INT 30%下降
	テカラビア	LV1	风	500	500	F	れげえまわしだ	迷惑的世界(魔):复数对象受伤 +60%混乱
	アシュタロス	2	风	1000	1200	E	れげえまわしだ	炼狱(魔):全部对象性格一阶段魔兽变更
	ベルゼバブ	–	风	1200	1500	G	いわみちさくら	うじ化(魔):复数对象受伤 +80%うじ化
	パズス	–	风	1200	1500	H	おときたたかお	诅咒之碑文(魔):一体伤害 +90%诅咒
	イシュタル	LV1	土	450	500	F	家本 ひじく	精神污染(魔):一体伤害
	リリス	2	土	700	800	E	家本 ひじく	恐怖的拜访(魔):复数对象伤害
	カーリー	3	土	1200	1500	D	家本 ひじく	千手乱舞(物・直):MASTER 40%濒死
	アバドン	LV1	土	500	500	G	水城 隼	とろける(物・直):一体伤害 +90%パラライズ
	バフォメッド	2	土	800	500	F	水城 隼	地之堕落(魔):全部对象飞行特性夺去、自己 20%伤害
	メフィストフェレス	–	土	1000	500	H	さとう げん	时空干涉(魔):全部对象时间槽 2 倍
	アザゼル	LV1	火	400	500	E	おときたたかお	大地之息吹(魔):纵列最前列对象伤害
	デスカトリポカ	2	火	700	1000	D	宗 美智子	生命终结(魔):一体 50%即死
	シヴァ	3	火	1000	1500	C	まきやまとうこ	全部终结(魔):复数对象 25%濒死
	ザノン	4	火	1500	3000	S	弘司	大无畏(魔):随机特殊效果
	マルショシアス	LV1	火	350	500	F	松下 祯行	炎之障壁(魔):全间接攻击无效、步行之敌伤害、"壁"发生
	ガープ	2	火	600	1000	E	松下 祯行	尘化(魔):复数对象级别一级下降、AGI・INT 50%UP、STR・DEF 50%下降
	ルキフグス	3	火	1000	1500	D	松下 祯行	混沌(魔):两军归阵
	グーシオン	LV1	火	450	500	G	摩耶 薰子	礼物(魔):一体 35%濒死
	ロキ	2	火	800	1200	F	摩耶 薰子	恶梦(魔):随机特殊效果

機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years FIVE LOVE

系统及各分支完全攻略

机种:SS	厂商:SEGA
类型:AVG	媒体:CD－ROM×2

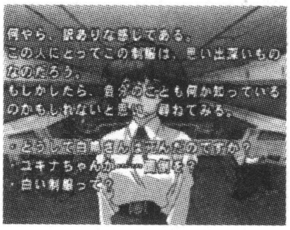
对于游戏主干的总述性攻略

“机动战舰”这个系列一直活跃在日本的动漫画界，本次的游戏是发生在前作与最新作品(最新的动画作品)的中间三年里的故事。因为游戏中有众多性格各异的角色出现，而且本次还导入了主人公的不同人格，所以游戏的攻略极为的复杂，分支也格外多，本篇的攻略主要是介绍系统及各分支，偶尔有重要人物攻略的提示。

人格的对应

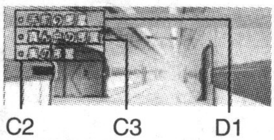
在游戏中根据不同的选项，会形成男主人公不同的性格。

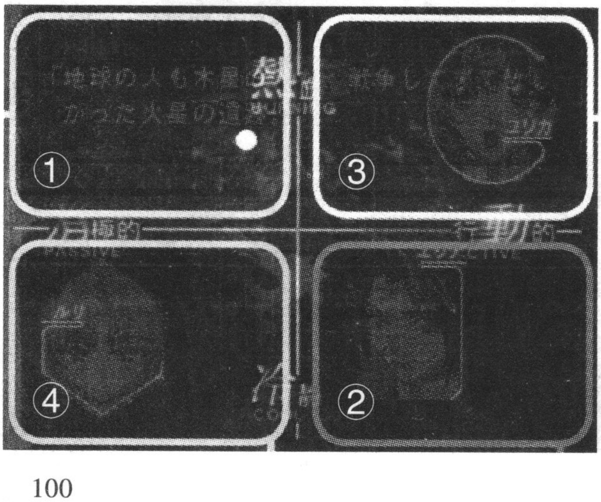
①会进入剧本1“恋のあかし”
②会进入剧本2“遗产”
③会进入剧本3“思いでも
④会进入剧本4“远い星”



表的阅读方法

本攻略中使用的分支效果表是综合性的表格，当分支对人物性格有变化时，箭头将会指示性格的发展方向，而后面的编号则提示将进入怎样的选择分支(因版面有限，未能收录全部分支，只提供所有主干分支选项及重要人物的分支选项)。





选择分支效果表

A1　食堂进入者		
・目の前の食べ物に手を出す	↗	A2
・手を出さすに立ち上がる	↘	A2
A2　食堂进入者		
・スーツ姿の大男	－	A3
・ヘアバンドをした少女	－	A3
・制服姿の黒发の女性	－	A3
・眼镜をかけたインテリ风の男	－	A3
A3　食堂进入者		
・“いあです”と反抗的に言う	↗	B2
・“待ってください”と落ち着いて言う	↓	B2
・“そんなこと言われても”ととすどう	←	B2
B1　ジュン的受难		
・ボソンジャンプについて闻く	－	B2
・ナデシコについて闻く	－	B2
・遗迹について闻く	－	B2
B2　ジュン的受难		
・ジュンを殴る	↗	B3
・ジュンにトイレをすすめる	↓	C1
B3　ジュン的受难		
・パンチを出す	↑	D1
C1　舰内探索		
・手前の部屋	－	C2
・真ん中の部屋	－	C3
・奥の部屋	－	D1
C2　舰内探索		
・上のスイッチを押す	－	C1
・下のスイッチを押す	－	C1
・やめる	－	C1
C3　舰内探索	－	C1
D1　アカツキ的出击		
・はい、行かせてください	→	D2
・そ、そんな、でも?	←	D2
E1　ミナト的过去		
・どうして白鸟さんは死んだのですか?	↑	
・ユキナちゃんが……面倒を?	←	★
・白い制服って?	←	
以后的分岐将于后面介绍		

选择的每一项都有着丰富的变化，有关主人公的人格确定选项只是主要因素之一，这一点希望大家注意。

主人公登场！ 机动战舰的故事再次展开

GAME 的开始，是前作的最后一话，“机动战舰”将向地球飞行，本次的分支很多，而也有着影响很大的选项，以下是本篇的简单介绍，只要注意选择的倾向就不会影响到主人公的性格，那么解说开始：

START

A. 进入食堂者?

登场分支:A1/A2/A3

主人公突然在食堂登场，在最初的选择中就有着重要的分支，建议向トイレ前进。



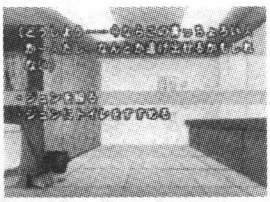


B. ジュン的受难

登场分支:B1/B2/B3

在向トイレ的前进途中，ジュン会报告有关机动战舰目前的状况，尽量脱开其的追问，继续前往目的地。





牢房的监禁

如果选择殴打ジュン，那么将会被捕，并且关入牢房中监禁。不过没有关系，会有ユキナ前来相助。



舰内搜索

登场分支:C1/C2/C3

如果回答ジュン的问题结束后，会进行搜索的工作。

D. アカツキ的出击

登场分支:D1

战斗的警报响起，作战成员马上出击，战斗终了后会与几名角色进行交谈，并且会认识新的同伴。



ミナト的过去

登场分支:E1

上面的情节结束后，主人公会进行本次的选择，有关于制服的问题会是最后性格确定的重要选项之一。



记忆

与アキト的对话，将会得到必要的资料，右图中的照片是本篇中的重要线索，能否出现影响着故事以后的展开。



▲写真的出现，会带来以后的不同，当然在此是不会有所表示的。

人格的确定、剧本的确定

ユリカ?

与ユリカ一同进入了第一个剧本，在此将看到ユリカ的演出，这里究竟隐藏着怎样的结尾呢？只有玩家知道。

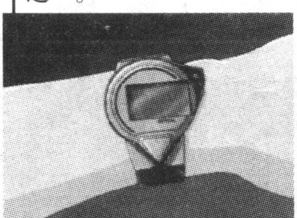


剧本 1

恋のあかし

イネス的诊断

有些地方与剧本 1 相同，但是最终的……于本次的剧本中下图的手表可以说是重要的线索之一。

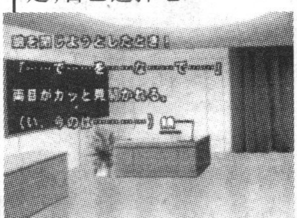


剧本 2

遗产

忘记了吗?

离开房间，但是被神秘的女性提出了神秘的问题，虽然声音断断续续，但是还是能听得很清楚，自己选择吧！



剧本 3

思いで

メグミ的换装

离开自己的房间，到メグミ的房间中去，便进入剧本 4 的故事。故事中与之前的 3 个剧本都有不同。



剧本 4

远い星

剧本1 恋のあかし

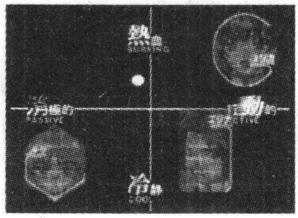
在这里展开的情节，将会是……

这次的剧本与同名剧场版的一部分极为相同，主要是ユリカ与アキト的故事，之后会有ルリ的加入，以三人世界构成的舞台，主人公将在这里展开“不思议的冒险”，可以说每一个选项都将决定END。



最初的三名女性角色

这里登场的三名女性角色即是剧本最初登场的也是在动画中最初登场的三名角色，三个人的出现机率不同，エリ是机会最少的角色，如想看到此角色的END必须注意每一个选项。另外，在本剧本中对于其他角色的攻略基本不可能 。



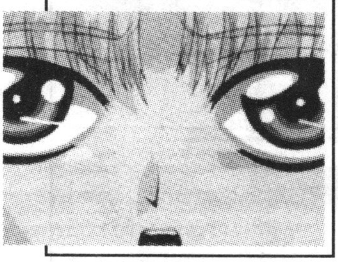
START

ルリ争夺战

登场分支:A1

前作的六个月以后，战争的终结，在机动战舰中又将有着怎样的战争呢？将参加比赛，得到冠军是必须的。





孤独的日子

登场分支:B1/B2/B3

本次的选项将会影响结局时的主人公，下图中ルリ的不同换装是由主人公的选项所决定的，当然让其装扮为“猫”要比装扮成“青蛙”要理想得多。





ミスマル家的日常生活

登场分支:D1/D2D3/D4 E1/E2/E3/E4

ミスマル的家中，有着严格的家庭管理制度，于此将展开众多的选项，如果说选择不正确的话，会被从家中强制离开(当然也可以自己选择离开)，这样会对END有所影响。





离开！选项的要点！

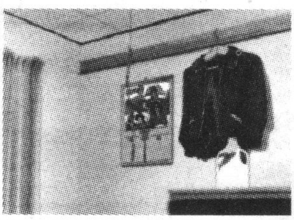


▲在此的选择，如果没经过仔细的考虑，建议不要选此项。

与アキト共同生活

登场分支:C1/C2/C3

主人公可以将アキト带至自己的房间，在介绍完房间的布局以及各个物件的使用，之后会有重要的选项，不同的三个选项会带来不同的结尾，如果想进入个人攻略的话，一定要注意选项的正确性，在此不能有错误出现。





依赖

登场分支:F1/F2/F3

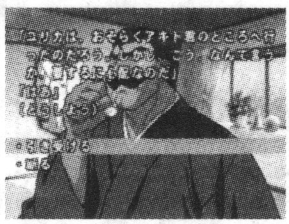
由上面的选项直接带来的情节，必须选择自己离开ミスマル的家，才能出现这个情节。这里的场合会有着许多的变化，虽然分支的选项不会很多，但是有些还是很有着重要性，尊重他人的意见是有着关键的性质，如果拒绝别人的善意，会带来不好的影响。

监视人的本意？



▲对于エリナ很重要的选项，想进行她的结局吗？

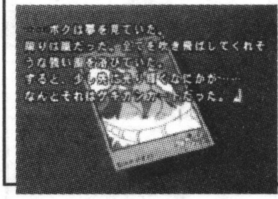
会带来意外的结局！



▲看看其自信的表情，还是接受他的意见吧！

BAD END! 屋顶的事件……

于屋顶上，适当的选项才能让故事继续发展，要是有不注意，会带来剧本 1 中第一个 BAD END，这要大家注意。





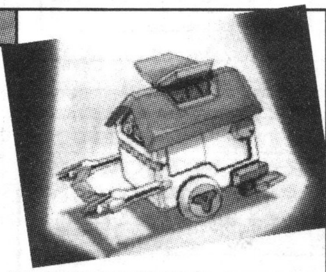
▲**BAD END** 的出现，玩到这里就算是结束了。

◀这里的介绍一定要仔细阅读，如果不小心或没有按要求完成，便会出现让大家失望的 **BAD END**。

G. 屋台

选择分支:F1/F2/F3

家庭崩坏状态，这里要阻止这一状态的发生，情节的发展是必然的，能否进行正确的故事发展，就要看玩家自己的选择。表中介绍的选项是有着局限性，主要是笔者自己试出来的，如果存在着其他分支选项，那么就一定要小心选择，这里是本剧本的重要点之一。





选择肢效果表

A1 ルリ争夺战		
・だまってしばらく样子を見る	↙	B1
・すかさず自分も立候捕	→	B1
・皆を落ち着かせる	↑	C1
・ユリカが引き取るべきだと言う ☆1	→	C1
B1 孤独的日子		
・足音のするほうへ向かっていく	↗	B1
・この场から逃げ出す	←	B1
B2 孤独的日子		
・なぜここにいるのか闻く	–	B3
・私服をほめる	→	B3
・打招呼をする	←	B3
・どうやって人ってきたのか闻く	↓	B3
B3 孤独的日子		
・足音のするほうへ向かっていく	↗	D1
・にの场から逃げ出す	←	D1
C1 アキト的共同生活		
・昨日会ったばかりだけど	↓	C2
・もう元气、元气	↗	C2
・いや、そうでもないよ	←	C2
C2 アキト的共同生活		
・ぜんぜん迷惑じゃめい	→	C3
・そんなことない	↗	C3
・とっても迷惑	↓	C3
C3 アキト的共同生活		
・なんか元气が出てきたぞ	↗	D1
・そうだといいんだけどね	←	D1
・そう思えるように努力するよ	↓	D1
D1 ミスマル家的日常		
・そうですね	↗	D2
・いまいち意味が理解できません	↓	D2
・……	←	D2
D2 ミスマル家的日常		
・仕方ないから扫除する	→	D3
・断固そしてやらない ★1	↗	E1
D3 ミスマル家的日常		
・仕方ないから炊事する	→	D4
・断固としてやらない ★1	↗	E1
D4 ミスマル家的日常		
・绝对においしいスープの作ってやる	↗	E1
・次はんばるよ	←	E1
・別の方法で提督のご机嫌をうかがおう	↓	E1
E1 ミスマル家的日常		
・返事だけする	→	E2
・返事开行をしてドアを闻けに行く	→	E2
・返事をしない	↗	E2
E2 ミスマル家的日常		
・今日はなにか用ですか?	↓	E3
・その服、ステキですね	←	E3
・エリナが话し出すのを待つ	→	E3
E3 ミスマル家的日常		
・どこへ行くのか闻く	↓	E4
・ルリはどうするのか闻く	↙	E4
・自分も连れていって	↑	G1
E4 ミスマル家的日常		
・ここに残って样子を见る	↑	F1
・ボクもついていくよ!	↗	G1
・ここにはやまり残っていたくない	←	G1
F1 コウイチロウ的依赖		
・返事だけする	→	F2
・返事をしてドアを闻けに行く	→	F2
・返事をしない	↗	F2
F2 コウイチロウ的依赖		
・监视系がエリナさんで嬉しいな	→	F3
・监神系も大变ですね	↓	F3
F3 コウイチロウ的依赖		
・引き受ける	→	G1
・断る	←	G1
G1 ウリバタケ的屋台		
・この屋台でがんばりましょう!	↑	★2
・とりあえずこの屋台でガマンしますか	–	H1
・この屋台は使えないでしょう	↓	H1
H1 ユリカ 结婚宣言		
・余韵に浸る	↑	★3
・封筒を开ける	↓	★3

注：★为能使角色好感度上升的选项，但上升的多少是随机产生的。

アキト的部屋

要想完成这个结局，是必经之路，最终能否达成与三位角色中任意一人的 GOOD END，这里、这时的选项是关键之一。

开发方案的提出会导致一些事件的发生，不过很遗憾，这些都是必经之路，是不能回避的，只有去面对才能将剧本 1 真正的完成。



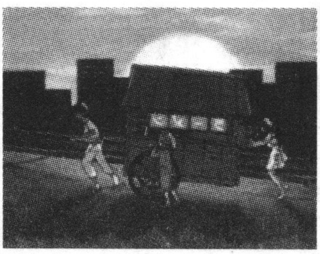
开发

经过了辛苦的劳动，开业即将来临，这里的情节与剧场版中基本相同，看过本作剧场版的朋友在此的选项会极为轻松，如果于此想改变一下选项的内容也未尝不可，因为本段的选项对整个故事的发展没有着太大的影响。



▲相片如果在前面已经出现的话，在此就会有着不同的发展，前面所提到的变化就在于此。

失去记忆的主人公在和平的时代中是否忘记那曾经经历过的战争呢？这里唯一重要的是是否放弃那张照片！



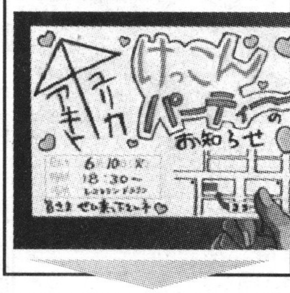


◀▲第一个额人出现，是带来幸运吗？

エリカ的宣言

选择分支:H1

在休息期间，可以去电影院看最新上映的影片（片名大家很熟悉，到时玩家就知道了），在结束后，会进行 DISK 1 的最后选择。宣言的寄出将会影响三位角色，她们的变化会很大。



DISK 2

剧本1 恋のあかし

相性的不同，事件也会有所变化！

进入了剧本 1 的 DISK 2 以后，各角色之间的相性在此有了明显的表现，能否把持住对其中一人的攻略，就要看能否掌握住相性的变化。

剧本的进行，到此可以说是基本结束了，但是真正的、大量的变化也正在 DISK 2 中，所以对这里的攻略，将会是针对某一事件或某一角色的，玩家一定要了解清楚才能继续游戏。

共通事件

如果玩家要进行哪位角色的 END，那么其来到屋台的事件就是必须经过的，这一事件是出现 GOOD END 的必须，而且选择的角色也须是玩家认定的人物。如果选择不正确，那么将会出现该角色“行方不明”的事件，这样 GOOD END 就肯定不会登场了。

屋台

玩家选定的对象如果没有来到屋台或玩家没有邀请其登场，那么就会有一个新的角色出现在这里。



A. イズミ前	
・やっぱりイズミさんですよね	↑
・これ以上关わるのはやめよう	↓

B. イズミ追?	
・追いかける	↗
・あきらめる	↘

开始的分支

右表中为 DISK 2 刚开始的选项，这都与各角色的亲密度有着极大的关系，游戏至此，每一个选项都将产生不同的效果，请按照正确的选项进行。



1. 入?	
・ない	→
・ある	→

2. 谁进入?	
・誰と入りたいか自分で指定する	→
・とりあえず成り行きを見守る	←

3. 相手指定	
・ボクはアキトと入りたい	←
・ボクはユリカと入りたい	→
・ボクはルリと入りたい	→

4. リル的约会	
・ハデに喜ぶ	↑
・少し喜ぶ	←
・にとわる	↗

状态的确认是本次的关键

ゴート到屋台

ゴード来到屋台，向主人公提出有关前作中最后战争的问题，选择将决定性格的变化，正确的答案第一为：龙崎铁哉，第二为：草壁春树。



プロスペクター到屋台

与主角谈论有关地球和平的话题，只与性格的变化有关。



C. プロスペクターの情报	
・すっかりあきらめてしまった	↘
・お互い力を合わせて研究をする	↑
・とりあえず、一时的に手を组んだ	↘

事件

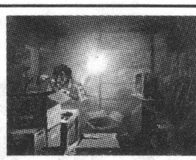
这里会发生特别的事件，必要的选择才会使此事件登场，右侧关于各人的关联事件介绍中有详细的说明。



行方不明

D. ウリバタケが行方不明?	
・みんなで手分けして探そう!	↑
・とりあえず奥さんに连络しよう	↓

E. ウリバタケ	
・かっこいい	↑
・その奥さんそ子供に心配かけてますよ	↓



选择的错误自然会导致角色的行方不明，出现此事件，就基本上决定了最后的 END 的性质。

一览

START

3 人的不同

以下是三人的不同事件及共同的事件介绍。

↓

共同及其他的事件

イズミ来摊儿上来
　イズミ带着**ウリバタケ**的孩子到摊儿上来，被怀疑为是诱拐。

ゴート来摊儿上来
　ゴート来向主人公质问关于木连的内情。

プロスペクター到摊儿上来
　プロスペクター带来了关于**ボソンジャンプ**技术的情报。

メグミ的收音机
　安了收音机而**メグミ**也来到了组中，**ユリカ**和**アキト**相爱了。

ウリバタケ去向不明
　ウリバタケ不见了的话他的儿子会来，大家一起找吧。

ユリカ天连事件

ユリカ的忧郁
　结婚前的**ユリカ**变得不安了，和其谈谈吧。

イリカ受惊(热视线)
　正在切葱的**ユリカ**受惊而手指受伤。

发烧
　好象发烧了身上有些倦，**ユリカ**对此很担心。

ルリ天连事件

让**ルリ**起床
　早晨让**ルリ**起床。

ルリ躺着睡着了
　累了而在屋里睡着了，不知不觉间**ルリ**在旁边睡着了。

出现强盗的谣言(热视线)
　出现了奇怪的人影，一定是强盗。

回到浴室见到**ルリ**
　回到澡堂中发现了**ルリ**，与之说话。

エリナ天连事件

エリナ到摊儿上来
　エリナ作为客人而来，没带钱包又回去了，追上去。

エリナ和**バーチャル**屋!
　被**エリナ**引到**バーチャル**屋。

エリナ和**バーチャル**屋 2
　被**エリナ**引到**バーチャル**屋

エリナ滥醉而归
　エリナ滥醉回家，有些担心其而追了上去。

↓

年初一

不回到结局而过年的话……

ユリカ关联事件介绍

个人的攻略介绍

关于ユリカ这位角色，熟悉“机动战舰”的朋友一定都很熟悉了，有关她的攻略在此有几件重要事件的介绍，有兴趣将此角色 END 的玩家可以试试。



▲优秀的人物，虽然在最新作的故事中没有登场，但是却贯穿了两作，可以说是重要的角色。

START

屋台事件

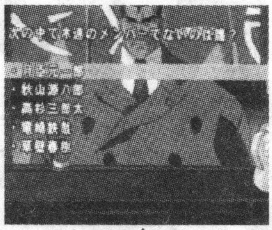
此角色前面的攻略方式已经有所介绍，这里由屋台事件开始进行较为详细的分析，选择不同的选项都可以接近ユリカ，但是性格如果变化太大则有不良后果。

A. イズミ前	
・やっぱりイズミさんですよね	↑
・これ以上关わるのはやめよう	↓

2. 谁进入?	
・追いかける	↗
・あきらめる	↘

ゴード的屋台事件

与前面所说一样，这个人来到屋台向主人公提出质问时，主人公的选项应该为前页介绍的选择，这样才能使与ユリカ的事件不产生变化。



必要事件1

前事件的发生如果满足，那么此事件便自动出现，这里的选择最好不要拒绝，这样好感度还会有所上升，当然如果需要性格变化的朋友也可以去选择拒绝。不过影响到与ユリカ的好感度。

5. 手指	
・怒る	↑
・许す	※
・热视线を送る	–



必要事件2

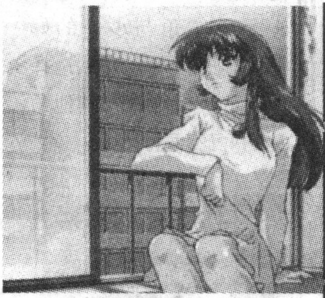
随着时间的推移，主人公与ユリカ的好感度逐渐上升，这样此情节便会自动出现。因为身体不好的关系，会出现诊断的选择，选择正确会出现右图的场景，这样好感度不用说自然会上升。

6. ユリカ的诊断时	
・じっとしている	–
・キスしてしまう	↗



ユリカ的忧愁

ユリカ独自在部屋中静思的事件，本事件的发生可以使得两人的关系向着好的结局发展，但是同前面所说一样，不同的选项会带来性格的变化，所以通过我们表中提供的资料来选择。另外，此处事件会带有不同的分支的情节出现，具体的出现规则请参阅前页的个人事件。



F. ユオカ看法	
・1回だけ、ボクとデートして	→
・好きな子がいるから応援して	–
・アキトと幸せになって	↓

G. 好きな子がいる	
・ルリ	※
・エリナ	※
・ユリカ	※
・アキト	←

4. リル的约会	
・ハデに喜ぶ	–
・にとわる	↑



最后的建议

因为版面的关系，故不能提供有关个人的完全攻略方法，以上的介绍将是几个重要事件的关键点（主要影响情节的事件），所以在进行个人角色攻略时，主要还是看玩家自己的发挥。故事发展到最后，当玩家在发生的事件中看出有 GOOD END 的迹象时，就意味着可能有最佳结尾的出现。



ビギナー设定	
・まずい	※
・うまい	↙



ノーマル设定	
・写真のイッキっていう子かな?	↓
・ユリカみたいな子だったらいいな	→
・手をつないで歩いたりはしないと思う	↓

4. リル的约会	
・いや、色っぽかったぞ	–
・やっぱり普通のユリカのまうがいいな	※
・もっと色っぽくやって欲しい	×

关于剧本 1 的攻略及此人物介绍到此结束，以下请看剧本 1 中另外两个角色的个人介绍。

ルリ关联事件介绍

个人的攻略介绍

关于ルリ其登场的事件少得可怜，但是在 DISK 2 中到有较多的事件出现，这里一定要把握住每一个选项以及分支，才能使得关于此角色的 GOOD END 出现。

较难的角色攻略，选项中角色的口气最好在平常的表达。

・START

ルリ的事件

早晨，与ルリ见面，对于刚刚起床的她来说，主角的出现的确让其很是反感。这里的选项就十分重要了，使其改变这种态度为此次的目的。

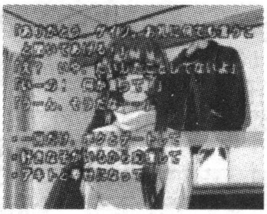




7. ルリが起こしてくれる	
・最高の朝だ	→
・起こしてくれてありがとう	※
・もうちょっと寝させて	↑

ユリカ的忧愁

在此事件中也会有ルリ的关系，因此选择很是重要，回避与ユリカ的发展是关键。

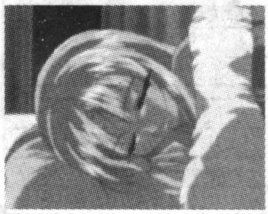


F. ユリカが物思い	
・1回だけ、ボクとデードして	→
・好きな子がいるから応援して	−
・アキトと幸せになって	↓

G. 好きな子がいる	
・ルリ	※
・エリナ	※
・ユリカ	※
・アキト	←

事件

疲劳的ルリ返回房间之后便上床休息了，选项是什么不用说了吧!



8. ルリが横に寝ている	
・しばらくこのままでいよう	※
・ばれないように押入に行こう	※
・キスしてしまおう	×

屋台事件

プロスペクター到屋台上的提问也与ルリ的攻略有关。

Cプロスペクターの情报	
・すっかりあきらめてしまった	↘
・お互い力を合わせて研究をする	↑
・とりあえず、一时的に手を组んだ	↘

必要事件

在商店中与强盗进行对峙，这里会发生特别的事件，选择不同的选项会看到不同的画面，下图中就是选择第一项而出现的画面。



9. 谁かが来た!?	
・隐れる	↑
・气にしない	↓

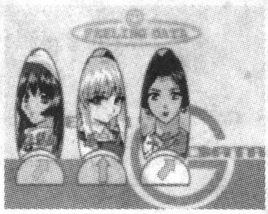
10. ルリと隐れた后	
・话をする	↑
・热视线を送る	←



▲这是众多事件之一，至于其他事件的出现方法就看玩家的了。

事件

与其他两位女性角色共同归来，此次的选项关系着主角与ルリ的好感度能否上升。当然选择不正确，会导致与其他角色的好感度上升。



11. 自分の记忆について	
・思い出したい	↓
・思い出したくない	↑
・考えたことがない	−

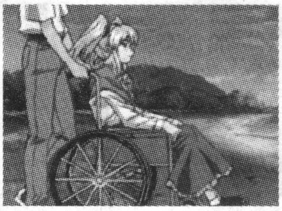
归来的ルリ!



▲很少变化服装的ルリ，本次有着全新的表现。

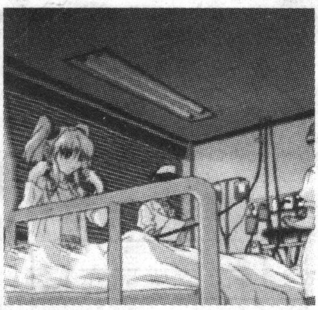
最后的建议

ルリ的攻略可以说是剧本 1 中难度最高的个人攻略，所有的事件必须出现，而且所有的选项必须全部正确，才能使得真正的结尾出现。在选项中，根据角色特有的性格，玩者的选择也应该投其所好才行。



ビギナー设定	
・夏が来たらみんなで来よう	←
・夏が来たら2人来よう	→

ノーマル设定	
・ダメだ!ぼくは医者に向いていない	↑
・ああ、气にしてないさ	↓



アダルト设定	
・シャツを脱ぐように言う	×
・听诊器で心音を闻く	→



关于剧本 1 的此人物介绍到此结束，以下请看剧本 1 中另一个角色的个人介绍。

エリナ关联事件介绍

在剧本1中，与エリナ的世界虽然有较多，但是能够影响好感度的选项却出奇的少，所以对每一个选项的正确选择是出现此角色GOOD END的要点之一。

以下的介绍是所有重要选项的说明，有些不存在影响好感度的事件在这里就略去了。



▲在**DISK 1**中有着优秀表现的**エリナ**在此又会发生什么呢?

START

屋台事件

发生了屋台事件后，突然天降大雨，此时的事件直接进入，选择的重要性就不再多提了。不过要注意分支的出现。



12 雷の后	
・财布を渡す	←
・热视线を送る	–

个人的攻略介绍

ユリカ的忧愁

在此事件中也可以提升エリナ的好感度，选项到底是什么，我想已经不用再作介绍了，还是提醒一句，注意不要与ユリカ的好感度太高，以免出现ユリカ的事件，而导致エリナ的事件被迫终止，而且这样也不能出现任何一个GOOD END(主角的性格是关键)。



F. ユリカか物思い	
・1回だけ、ボクとデードして	→
・好きな子がいるから应援して	–
・アキトと幸せになって	↓

G. 好きな子がいる	
・ルリ	※
・エリナ	※
・ユリカ	※
・アキト	←

必要事件1

在屋台事件发生后会进行，此次的选项如果正确好感度会大幅度上升，之后便会直接进入另一个事件。



屋台事件

プロスペクター到屋台中质问主人公，此处的选项也会上升好感度。

C プロスペクターの情报	
・すっかりあきらめてしまった	↘
・お互い力を合わせて研究をする	↑
・とりあえず、一时的に手を组んだ	↘

必要事件2

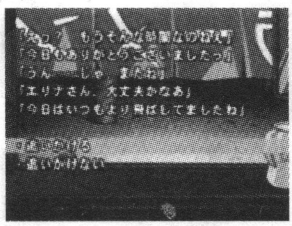
与必要事件1相同，也会使友好度有大幅度的提升，但是如果必要事件1未发生的话，本情节不会出现。



醉酒的事件

与エリナ到酒店中喝酒，结果却发现她竟是此方面的高手，不幸被其灌醉。

13. エリナを追いかける?	
・追いかける	↑
・追いかけない	←





▲冷静的**エリナ**，在渴酒方面却极为善长。

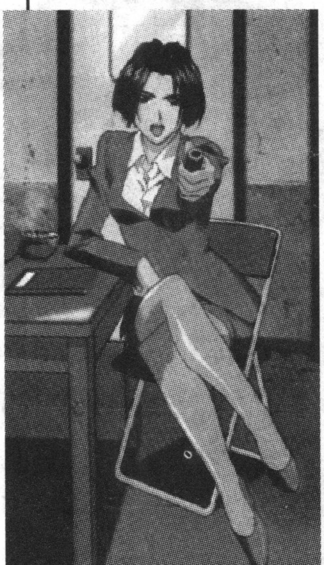
最后的建议

エリナ是有着众多事件登场的角色，但是许多的事件并不影响好感度的变化。如果想进行此人物的攻略，对选项的把握能力要求很高，而且玩家也要注意性格的变化不要过于明显，以免导致GOOD END不能出现。

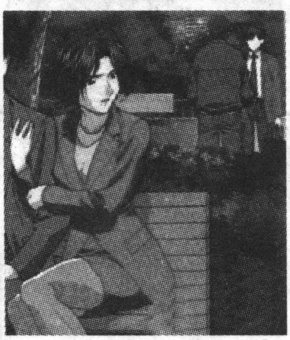
ビギナー设定	
・オレもだ。エリナ刑事…	※
・すまん、オレには心に决めた人が…	※
・ちょ、ちょっと待って下さいよ…	×

ノーマル设定	
・爱しています!	↑
・まじめにあって下さいよ、刑事こん!	←
・ちょ、ちょっと待って下さいよ…	

アダルト设定	
・ほんとに触る	↑
・调子を合わせる	←
・どこも触ってないですよ	





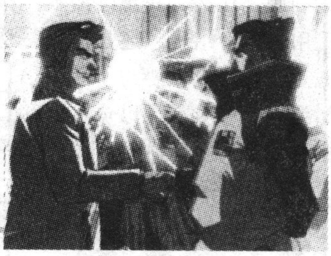


剧本2 遗产

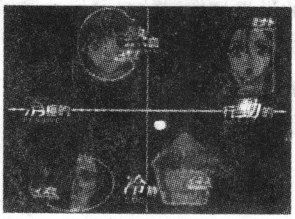
火星遗迹的……

在这个剧本中，前作中的交战双方已经达成休战，在以火星为舞台的遗迹调查中，有着怎样的情节发生呢?

以ミナト的诱拐事件为本篇剧本的主轴，要解开这一系列的迷团，到底将要面对如何的困难，这恐怕只有玩家自己才能体验得到。在这充满科幻色彩的故事中，进行个人的攻略。



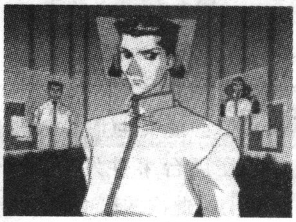
本剧本中的4名角色



在这个剧本里，玩家有4个不同的角色可以攻略，相比之下，只有ミナト的攻略最为困难，所以在后面文中的个人攻略时，就只向大家介绍ミナト的攻略。对于其他角色的攻略方法，在文中会有所提示，相信在剧本1的个人攻略指导下,其他三人的个人攻略应该不很困难。

START

A. DNA鉴定结果



登场分支:A1

前往火星的主人公进行DNA的调查，以便于检查人员的出生记录。接受了地球方面的检查后，再通过火星的检查，只有两次检查结果完全一致，才能与派出的调查团同行,进行必要的工作。

B. 黑夜的街道袭击者

登场分支:B1/B2

夜晚,晚餐结束后的主人公前去街道上闲逛,不知为何与袭击者相遇,这时会有必要的情节以及选项出现。此事关系到能否解开火星极远遗迹之谜，所以要慎重选择。



帮助サブロウタ!



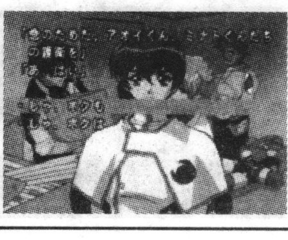
▲不同的选项,自然会带来不同的结果。

C. 出发前的准备

登场分支:C1/C2/C3/C4

向极远的遗迹发进,之前自然要进行准备的工作，这里的选项会导致分支的出现,而且此分支影响的故事情节变化还很大,要选择对个人攻略有利的分支,这样就看玩家选择攻略哪位角色了。





E. ミナト的购物

登场分支:E1/E2

当ミナト要外出时，主人公则担当她的护卫，为了保证“绝对的安全”，主人公将与其一同购物，直至此事件完了。

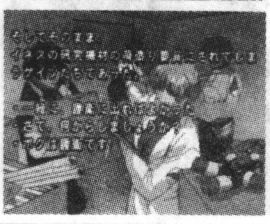


D. イネス的护卫

登场分支:E1/E2

与前一个护卫的情节基本相同，外出的イネス由主人公担当护卫任务，与前面的情节唯一不同的是去参与制作工作。





F. 事件

登场分支:F1/F

必须在前事件发生的条件下才能出现。在此情节中，主人公必须依靠自己的性格来选择应该回答的问题。





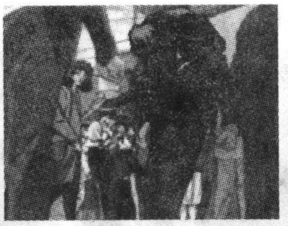
▲在海边放松一下紧张的神经，是要参加重要工作前的准备工作。

G. ミナト诱拐

登场分支:G1

在购物的事件发生以后，会直接进入此情节，会有不知名的敌人向ミナト开火。



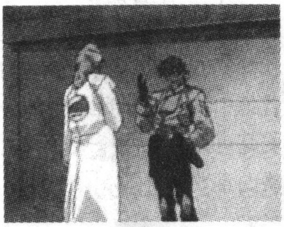




H. 对策会议

登场分支:H1/H2

无论发生任何的分支情节都会进入的一个必要事件。ミナト的诱拐事件已经被告知所有的己方成员，为此大家展开了人质交换的对策会议，在会议中主人公的选项会影响到一位新登场的女性角色的好感度，如想进行此角色攻略的玩家就要注意了。

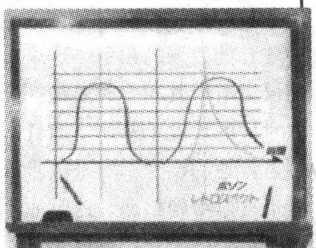




I. 时间?

登场分支:I1/I2

向极远遗迹出发的调查团，将进行最后的工作，右侧的图表能说明什么问题呢？游戏发展到后半自会有明确的解释。



选择肢效果表

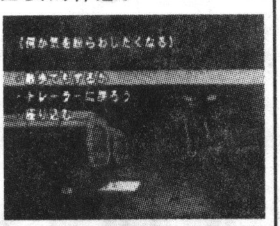
A1　DNA 鉴定结果		
・は、はいっ	→	B1
・……	↘	B1
B1 夜の街の袭击者		
・コスミケってなんですか?	↖	B2
・ボクも话に入っていいですか?	→	B2
・ここに呼ばれたってことは…	↓	B2
B2　夜の街の袭击者		
・付き合ってられないや	↑	B1
・もしもっーし……	↓	B1
C1　出发前の准备		
・そんな胜手な	↑	C2
・そういうにとか☆2	↓	C2
・纳得いかないなぁ	←	C2
C2　出发前の准备		
・かっこいいなぁ	→	C4
・かわいいなぁ	↑	C3
・おかしいなぁ★1	←	C4
C3　出发前の准备		
・にこっとする	↓	C4
・ウィンクする	→	C4
・あっかんべー	↖	C4
C4　出发前の准备		
・じゃ、ボクも	→	E1
・じゃ、ボクは	←	D1
D1　ミナトと买い物		
・一绪に、护卫に出ればよかった	←	Z2
・さて、何からしほしょうか?	→	Z2
・ボクは护卫です	↑	Z2
D2　ミナトとかいもの		
・落ち着いて考える	↘	H1
・探しにこう!	→	H1
・怒る	↗	H1
E1　イネスの护卫		
・ミナトの荷物をもつ	↗	E2
・ユキナの荷物をもつ	↖	E2
・断固ことわる	↑	E2
E2　イネスの护卫		
・だめですよアオイさん… ☆1	–	F1
・うわ!そんな事言ったら…☆4	↑	F1
F1　バーチャルルームへ		
・ミナトさんとがいい	→	F2
・ユキナちゃんとがいい	↖	F2
・やっぱり归ろう	↓	G1
F2　バーチャルルームへ		
・完璧	↑	Z1
・うん	←	Z1
・……なんとなく	←	Z1
G1　ミナト诱拐		
・食べ物カナ	↑	H1
・変わったものがいいね☆1	→	H1
・别にいらないよ	←	H1
H1　对策会议		
・ユキナが心配だ	→	I1
・イネスを怒る	↗	H2
・气にしない	↖	I1
H2　对策会议		
やはりユキナが心配だ	↓	I1
イネスをにらむ☆2	↑	I1
I1　时间のズレ		
・初耳です	↓	I2
・オッケーオッケー	→	I2
・いいから早く续けて	↑	I2
I2　时间のズレ		
・うんうん	↓	J1
・ソーダゾーダ!	–	J1
・ちゃちゃ入れないで	↖	J1
J1　宿营地での一夜		
・散步でもするか	↑	M1
・トレーウーに泪ろう	–	K1
・座り人む	←	L1
K1　バーチャルルームへ		
・声をかける	↑	K2
・无视しておこう	←	Z2
・やっぱり外に出よう	–	J1
K2　バーチャルルームへ		
・ジャンプのズレのこと?	↑	Z2
・……	↓	M1
L1　怪しいイレズミ……		
・怒る	↙	M1
・あきれる	↓	M1
M1　现れるイツキ!?		
・ヒカルさん!早く!	→	★5
・ヒカルさん!止まって!	→	★6
ミトナとバーチャルルーム		
・海だ		E1
・大地だ		E1
イネスとバーチャルルーム		
・カメウマン助手		G1
・プロのかめうまん		G1
イキナとバーチャルルーム		
・ハイスクール		E1
・游园地		E1

注：★为好感度上升的选项，但是都有机率，有时提升很高，有时却很低，这一点大家应该注意。

J. 宿营地的一夜

登场分支:J1

在前进的路上进行必要的休息。



散步的事件

如果选择正确，可以在散步的时候与一位角色相遇。



L. 奇怪的忍者

登场分支:L1

散步的途中会有女忍者出现……



K. 事件

登场分支:K1

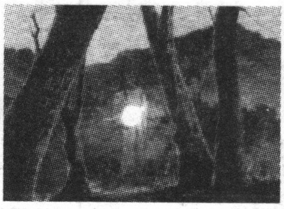
在J的选项中，如果选择了“トレーラーに戻ると”便可以了。



ミナト的救出计划执行……

人质交换

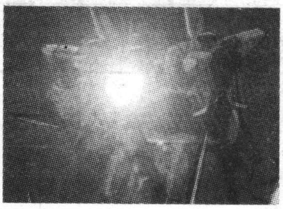
因为ミナト是合同调查团中的重要人物，因此此诱拐事件必须进行人质的交换。在敌人指定的溪谷进行人质的交换工作，与此主人公将会进行自己的行动，会见到带着ミナト的忍者装束的敌人，这时事情会怎样发展呢?





敌我方同时行动!

在人质交换工作正面开始的同时，己方的人员也在暗处进行着人质救出的强行工作，为了阻止两方的战争以此为导火线再次开始，己方投入了极大的精力。同时也为了防止技术的独占，两方都不希望因为这一事件，而放弃对火星极远遗迹调查的工作。敌方自然为了阻止我方的行动，也有所准备，他们带着人质突然逃走，这时玩家的选项及行动将决定此次的人质夺取工作能否成功，而且也影响到与几位角色的友好度。





M. 现在?

登场分支:M1

战斗的最后，敌方的特殊机体将会出现，其任务是将现场的所有人员全部消灭，主人公自然是要将人质救回，为了完成这个工作，他没有顾忌敌方大型机体的进攻，而是直接冲向ミナト所在的地点。当敌人机体发出特别的光辉时，主人公会在眼前看到一位不认识的少女，她在发出警报。

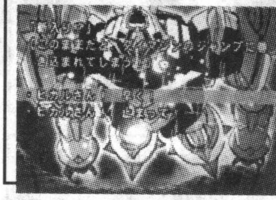


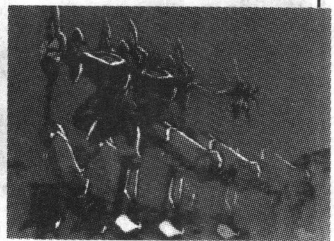




BAD END! 忠告的无视……

在前面的情节中，如果选择了“近づいてはダメ”，则会发生イッキ的忠告事件，对于其善意的建议，主人公可以选择是否听从。从此 BAD END 的名字中可以看出，拒绝忠告肯定要带来不好的结尾。





攻略其他三名角色的建议

在剧本 2 的 DISK 1 及 DISK 2 的范围内，以下 3 名角色的攻略就不作详细介绍了，这里只介绍一下需要注意的几点，下页将是本剧本中最难攻略的ミナト的个人攻略介绍。关于个人攻略的选项就不详细说明了。

ユキナ

在前面提到的对策会议中才开始登场的角色，这里建议大家与其相会时要把握住对话的尺度（选项），而且在宿营地的夜晚，出来散步时也可以与她相遇，这时如选项正确可提升好感度。





イネス

作为著名的研究工作者，与其相遇的场合自然是在与研究有关的地点。在宿营地中按照前页所提到的分支是可以发生一个关于其攻略的重要事件。



イズミ

在本剧本中登场并不太多的女忍者，看过 TV 版的朋友们可能会对这个角色很是了解，因为发生的事件不如其他三名角色多，所以把握住每一次的选项是攻略这位角色的关键所在。



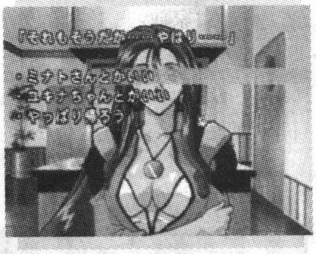
ミナト关联事件介绍

在 DISK 1 中没有太多的机会与其展开必要的事件，这次经过了诱拐事件以及人质救出活动，将ミナト从敌人手中夺回，那么在此以后，两人会有很多的事件发生，能否完成此人的 GOOD END，这关键要看下面介绍的几个事件中，主人公能否有优秀的表现，介绍由此开始：

外出购物的事件

在ミナト未被诱拐以前，会发生外出购物的事件，于此表面上看没有增加好感度的选项，在实际上当此分支出现，就自动上升极高的好感度，而且此事件还会带出能使好感度再次提升的分支，所以在游戏的刚开始，是必须发生此事件的。





START

ミナト的归还

诱拐事件结束以后，虽然将ミナト救回了调查团，而且全团继续向火星极远遗迹前进，但是经历了这次人质诱拐事件的ミナト还是有些变化，在此事件中能否将她恢复到原来的状态呢？



1. 全员に见つめられ	
・考える	↘
・悩む	←
・おちゃらける	→

宿营地

在前面的情节中，这是出现的分支情节之一，于此增加与ミナト好感度的对象不再是她本人，这是很有趣的一个分支情节，到此分支的主人公要小心选择。



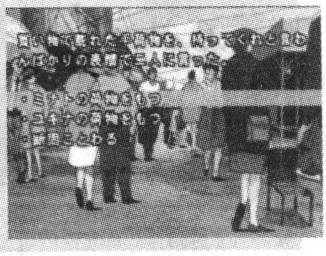


个人的攻略介绍

向着 GOOD END 前进！

在游戏所给予的四个剧本中，剧本 2 中的ミナト是个人攻略较困难的角色，达成她的 GOOD END 有一定困难，按照本页的个人攻略，基本上可以达成极高的好感度，但是在性格的决定方面还是由玩家自己来控制，最好在与其他角色的选项中改变性格的走向，这样才有利于攻略。

与ミナト的最佳END是很有难度的！



宿营地

经过艰苦的工作，自然要有机会进行休息，与ミナト的事件发生，去海边的娱乐也会有选项出现，提升友好度吧！

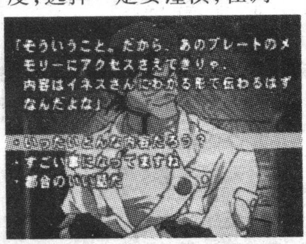




2. ミナトと热视线タイム后	
・はっきり言います	→
・もし良かったらでいいんですが…	←

极远的遗迹

经过很长时间的跋涉，终于来到了极远的遗迹。不眠不休的调查工作由此开始了，在此的选项是关于四位角色的友好度，选择一定要谨慎，在调查工作的时候，遗迹内还会发生异变，如何面临新的挑战呢？看玩家的水平了。



3. プレートの再生について	
・"テレパシー?"	→
・"たぶん?"	↓

4. 有人ボソンジャンプ?	
・友人?	↑
・なんです、それ?	←
・有人ボソンジャンプ	

5. プレードの内容とは?	
・いったいどんな内容だろう?	→
・すごい事になってますね	↓
・都合のいい话だ	↑

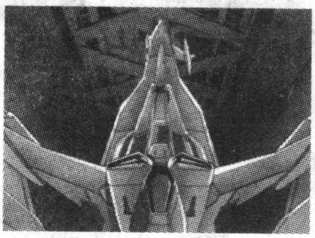
GOOD END

因为剧本 3、4 中个人攻略基本无变化，所以剧本 3、4 中不再有个人的攻略，只是于最有难度的剧本 5 的攻略中带有隐藏人物的攻略方法。

剧本3 想い出

机动战舰B型战的故事

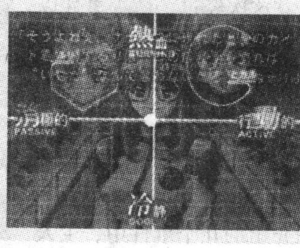
机动战舰的B型舰，在这个剧本里有了完全的披露，这也是于动画片中没有出现的原创的情节。敌方的不安定分子依然在策划阴谋，为了对付他们，机动战舰的B型舰展开了极为机密的调查工作。



▲只在剧场版中活跃的机动战舰 B 型舰，在此有了有关于它的故事。

本剧本中的数名角色

这一点与剧本1和2有所不同，在本剧本中原机动战舰上的成员基本上都会登场，并且有新角色的加入，不过个人的攻略就变得十分简单了。



START

ミスマル的家

返回地球后，主人公有幸拜访了ミスマル的家。在此会有许多重要的选项出现，对主人公性格的变化影响十分大，而且与登场的角色的好感度也会因为主人公不同的选项而上升和下降。

作为机动战舰B型舰乘员的主人公将会在B型舰中开始怎样的生活呢？那些原机动战舰的成员又将怎样完成任务？





1. ユリカたちが騒がしい	
・部屋から出て様子を見る	→
・いつもの事なので、放っておく	↘

2. ジュンの恋路について	
・"奪ってしまえばいい"	↗
・"諦めきれない恋ですね"	↘
・"想うだけじゃだめです"	↖
・"いっそ諦めた方が…"	↙

机动战舰B型舰

并不属于能直接到达的分支剧情，但是对于最后的END来说却为必不可少的情节。这里是对机动战舰B型舰的披露会，于此那些曾在剧场版一睹过B型舰风采的朋友们，可以在这里了解一下有关B型舰的详尽资料。

这次的披露会上，前作的所有重要角色都会在场景中出现，"机动战舰"迷们可以再次看到那些熟悉的面孔。在这种的复杂情节中，自然会有极多的选项出现，本次的选项变化极大，与每名角色的选择不同都会导致和其它角色对话产生变化，不过大家放心，这里的繁索选项只会影响每个角色的好感度，而不会影响到其他人，对话的最后是与B型舰舰长ルリ的交谈。如果选择的选项正确的话，会直接跳入到下面的情节——敌袭！全体迎击。不过如选择不正确，可能导致战斗的情节直接跳过。

3. ユキナのからかい	
・ツッコミを入れる	↗
・猫の鳴き真似をする	↓
・きちんと名前を伝える	↖
・認める	↙



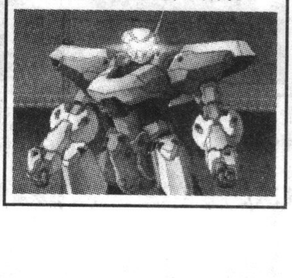






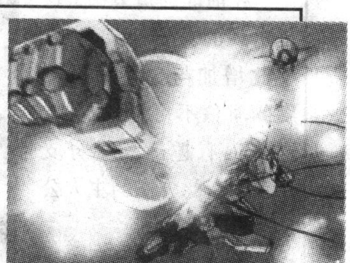
敌袭！全体迎击

警报突然响起！目前只能确认敌方机体为前作中登场的机体，于是B型舰立即进入非常警戒态势，但先以旧型的机动战舰迎击。主人公自然是乘坐他用的机体出战。

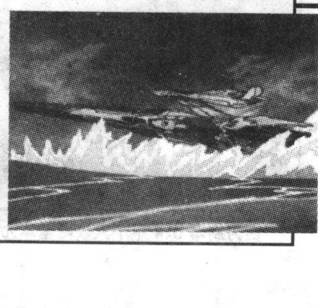


敌机的死斗

出击后自然要与敌方交手，机体中有两种格斗有武器可供选择，使用不同的武器会对角色的性格发展方向有所影响。情节发展后，会有B型舰登场画面。





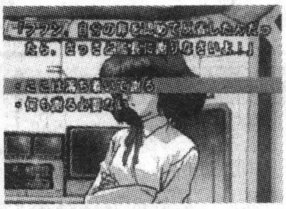


医疗室

主人公的力战导致机体沉入大海之中，等到其醒来已经被移至医疗室中。这里会有不少角色前来探望。选项不用说自然不少，但真正能起到关键作用的却不是很多，唯一最为重要的选择，在右侧的表中有所介绍。如果选择失误，会导致角色们离开医疗室，这一点需要大家的注意。对于主人公的性格变化，本次的选项带来的效果不明显。

5. 謝るべきか否か?	
・ここは落ち着いて謝る	↓
・何も謝る必要ない	↖





作战会议

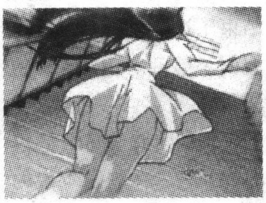
敌人的再次出现自然会引起双方的共同注意，究竟是谁控制了对方的军队呢？作为调查队B型舰开始了它的工作，主人公自然也在队伍之中，他们将要面对怎样的困难呢？



クルー的探索

与前面介绍的相同，不属于共通选项，而是只针对于ユリカ的情节。如果与此选择不和ユリカ一同进行探索是不会有特定的情节发生，右表中的选项只针对那些与ユリカ一同探索的情节。另外对于针对其他个别角色的此事件，也与本事件基本相同，模式上没有太大的变化，只不过画面和选项不同。

6. TV局でスタジオを探す	
・受付のお姉さんに聞く	↓
・自分たちで探す	→





电视局





▲交谈六次，玩家自然会发现一些特别的……

共通的选项

寻找クルー的事件是无论任何情节都会发生的，右侧有着所有情节到此的必要选择，当然不同的选择效果基本相同。

A. メグミの劝诱时	
・"他の皆も待っているんですよ"	↓
・"メグミさんしかいないんです"	↗
・"メグミさんだけが頼りなんです"	↖

B ヒカルの劝诱时	
・"頼れるのはヒカルこんだけなんです"	↖
・"できれば力を貸して欲しいんです"	↘
・"やっぱり无理ですよね…"	↙

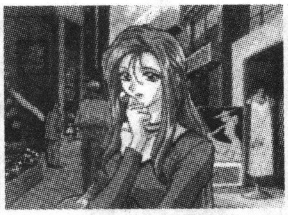
C. ウリバタケの劝诱时	
・"でも…无理ですよね?"	←
・"そうなんですっ!"	↖
・"いや、それより奥さんが…"	↓



クルー的探索

这与前面提到的共通选项并不相同，这是只针对于ミナト与ユキナ的情节。当然这里的选项也只会与这两位角色有关，并且对性格的改变也有影响，不过因为没有进行这两位角色的个人攻略，所以在此就不对选项进行分析了。







クルー的探索

与シュン一起进入探索的情节，不能任意的选择，这样会发生被对方称为"无能"的事件。

7. TV局に入れないとき	
・先に他のクルーを回る	↓
・何とか中に人る方法を考える	→

メグミ的写真



自己的任务

无论进行何人的"クルー的探索"的事件，都会引发这一事件的发生，这里的选择正确与否主要取决于主人公当前的性格，性格是什么样就要进行何种的选择。

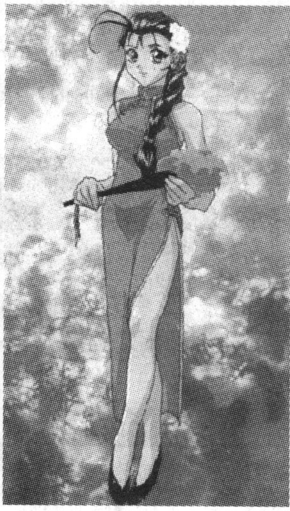


向最终结尾前进!

剧本3 远い星

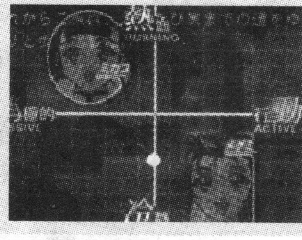
与商品有关的剧本

在这一剧本中，主人公将展现给玩家一个全新的“形象”，具体的介绍于此就不多说了，到时玩家自己就会有所发现(笑)。本剧本中故事表面上看较为平淡，但其实并不是这样的，重大的阴谋被隐藏在其中，破解秘密就看玩家了。



游戏中的角色

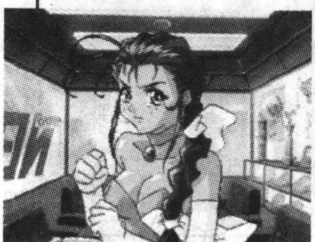
基本上与前几个剧本相同，两位女主角为本作的角色，因为故事的不同所以她们的性格也有变化，幸好她们的个人攻略与其它人没有分别。



START

事务所

以プロローグ的强引事件为本次剧本的突入口，不幸被关至牢房中的主人公竟然有幸被救出，不过救出主人公的角色提出了条件，为了能得到“自由”，主人公只能答应对方。



1. マネージャーになる?
- 文句ある、そんなのイヤだ ↘
- わかった、マネージャーになる ↘

牢房

这是在对方提出条件时的选择，如果错误会直接导至BAD END的出现，当然选择正确还是可以继续游戏的，此次对性格影响很大。

2. メグミの强要
- イヤです、やりません ←
- わかりました、やります →

3. 最后通告
- 绝对にイヤです! ←
- わかりました、やります ↘

乐屋

接受了对方的无理要求以后，自然要开始自己的工作，那么这是首先将要面对的选择，这里对好感度的影响并不是很大，与前面相同对性格的影响却十分明显。



4. リルの诱いに
- ハデに喜ぶ ↑
- にとわる ←
- にとわる

BAD END! 奴隶的生活

前一选项如果失败，自然会进入此结尾，到此就没有了什么挽回的余地……



乐屋

在这里有着众多的选项，对付一些很困难的回答时，最好的办法是等待时间的终了，大家可以在此试试。

5. メグミが出ていった直后
- 后を追う →
- (时间切の场合) ↙

6. しばらくして
- 乐屋で待つ ↙
- 手当たり次第探し回る ↗

街

在街中散步，偶然会和一角色相遇，之后便会自动进入冲绳的事件，和大家一起去海边吧!



屋台

这是由乐屋发生的分支变化之一，由此进行游戏会丢掉许多重要选项，还是重新选择吧!



冲绳

由乐屋的选项导致出现的众多分支之一，这里不存在使好感度大幅度上升的选项，但是对于个人攻略者来说，本事件还是必须发生的。





事务所

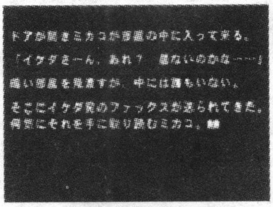
由冲绳返回的事件，结束了冲绳的游玩，最终返回了事务所中，本次的选项又决定了大量分支的出现，因此确认自己攻略的角色，在制定本次的选项的标准。

7. 冲绳へ行つた后
- メグミを抱きしめる –
- 立场があるので抱きしめない ←

8. 冲绳へ行かなかつたとき
- ・メグミを抱きしめる –
- 立场があるので抱きしめない ←
- おごるからと外へ连れ出す ↗

自宅

由前面产生的分支，于此主人公返回自己的房间休息，不要以为在这里就不能进行角色的个人攻略，在此可以利用电话来使好感度上升，不过小心对性格的影响。



9. ミカコの电话に出たとき	
・うん、ヒマだけど	–
・ごめん、今日はちょっと…	←

居酒屋

去冲绳的事件发生后才能有本事件的出现，有幸得到了角色的电话号码，这样联系起来应该很方便，那么相信好感度会更快提升。



事务所

也是必须发生冲绳的事件，才可以出现的情节，从冲绳回来，有幸在居酒屋与事务所中和角色见面，这里没有很重要的选项，放心去选择“拥抱”。



街

一段时间经过，突然有一角色闯入事务所中，后来才发现其因喝酒才倒致神志不清，于是主人公带着她在深夜的街上散步，去各娱乐场所散心，时间很快地过去了。





10. バーチャルボックスに诱われて	
・别にかまわないよ	↖
・今日はもう迟いから归ろう	↓

游泳大会

剧本中一名角色最终登场的情节，到此为止如果没有将其好感度上升至和出现 GOOD END 的话，那么这就是最后的一次机会了，不会顾忌性格的变化，去选择吧!

12. イツキの姿を见つけた	
・イツキをずっと撮る	↗
・仕事优先、メグミを撮る	↗
・邻の人に闻く	↗

饮茶店

在此会与其他与个人攻略无关的角色见面，但可得到有用的情报。



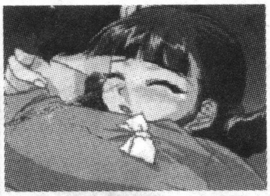
街

从冲绳返回以后，又是一次与角色一同去海边游玩，那么本次除了游泳以外还有什么精彩的节目呢? 答案是居酒屋的豪饮以及参加花火大会，真是很丰富。



公园

可以在此将角色的好感度加至很高，发生此情节后，无论怎样选择都会带来好感度的上升。



抱きしめてとせがまれて	
・それはできない	–
・きつく抱きしめれ	←







发卖记者会

个人写真集的发卖记者会，主要情节是在记者会以前，主人公与角色之间的交谈，这里出现的选项除了对性格有很明显的影响以外，还会导致好感度的大幅上升以及下降，因此在这里的选择就尤为重要。

13. ライバルの写真集を见て	
・负けじと撮り直す	↗
・完败を认める	←
・大丈夫だよと励ます	↘



▲在记者会中，当然要面对那些严厉的问题。



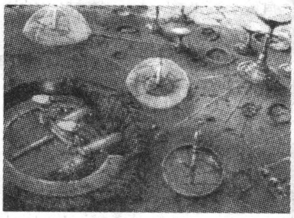
▲能否得到角色们的最高好感度，就要看大家的水平了。

GOOD END

剧本5
グキガンシテイの秘密

隐藏人物的完全攻略

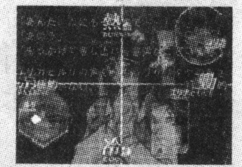
这是一个隐藏的剧本，主人公将在这里与隐藏的角色见面，本剧本是攻略此隐藏角色的唯一机会，在此建议大家直接对隐藏角色展开，因为在本剧本中登场的其他人物，是可以在其他剧本中进行攻略的，本剧本的难度并没有想像中的高。

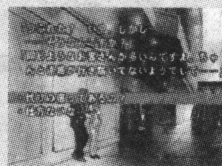


▲月球表面的都市，不用说地球的观光客最多。

隐藏剧本的出现方法及隐藏角色

本作品在一开始会给大家四个剧本进行攻略，如果玩家将每个剧本都END，而且在对每个剧本的攻略中都达成和任意一名角色的GOOD END，则此隐藏剧本将会出现。在隐藏剧本中，有隐藏人物的登场，当然也有着许多大家熟悉的面孔，那么下面向大家介绍隐藏剧本的攻略。





START

宇宙港

主人公本次有幸来到月球进行工作，同时也寻找她丢失的记忆。最初的选择，很意外倒是本剧本中最为重要的，如果说在此不能和隐藏人物见面的话，那么进行本剧本就没有太大的意义了，为了有助于大家的选择，本次选项对性格没有太大的要求。



1. ロビー受付で	
・代ゎりの宿ってあるの?	↘
・仕方ないなあ…	↙

2. サファイアとぶつかって	
・ケガはしなかったかい?	↓
・気をつけてくれよ	↖

街

于此可以和许多的隐藏剧本中将要登场的角色们见面，对于他们的性格我想不用多说，能玩到这里的玩家也会有所了解，不过要提醒大家本次选项很重要。



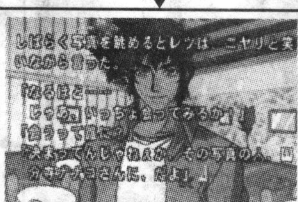


3. 街で	
・适当に歩く	↖
・考えてみる	↓
・食事にする	↗

4. チンピラたちを見て	
・うわっ、ふっるー…	↑
・キミたちやめたまえ!	←

宴请

如果在前面的情节都进行十分顺利的情况下，此事件的发生则成为必然，这里的选择与游戏的攻略以及主人公的性格都没有任何的影响，大家可以根据自己的喜好来选择不同的回答方式。



再会

情节发展到这里，玩家又可以和过去机动战舰中那些熟悉的角色相见，我想通过前四个剧本玩家应该已经开始厌烦这些熟悉的面孔了吧！



▲在五个剧本中唯一全部登场的女性角色。

5. オーディションについて	
・今からでも间に合うのか?	↖
・どうしよう?	←
・いや、远虑しとくよ	↓

6. アマダという言叶に	
・アマダさんって?	↗
・ソレヨリレツ	↓

饮茶店

故事在这里会再次的展开，隐藏人物的出现使得这里众多的选项都有着非常重要的意义，那么具体的选择方法就要看玩家的认可了，右表中有每个选项，综合这些选项对主人公性格的影响，进行正确的攻略。

7. サファイアに対して	
・いや、そうじゃなくて	↗
・实はそうなんだ	↙
・キミのファンになりそうだ	↙

8. アクアマリンに対して	
・いや、こちらこそ	↙
・それよりまた会えてう・・れしいよ	↙

9. 2人と出会つていたどき	
・アクアマリンを見つめる	↖
・サファイアを見つめる	↓



▲与サファイヤ再会，和前面的出场完全不同。



▲如果想进行隐藏角色的攻略，只要放弃一切杂念。

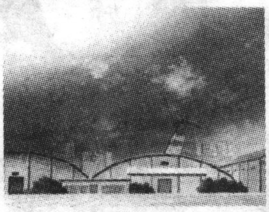
CONTINUE…

危机来临！主人公将怎样面对呢？

START

摄影所

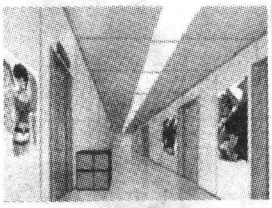
去摄影所这一事件，会带来影响很大的分支，目前来看走右侧的分支对于隐藏人物的攻略有很大的好处，所以建议玩家如有可能，就不执行下侧的分支。此处的选择不影响性格。

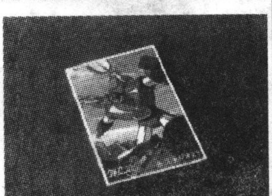




摄影所

与隐藏角色的个人攻略完全没有关系的一个分支选择，可以说是为了集齐游戏中的卡片而必须进行的工作，在后面的文中会对卡片有详细的介绍。





衣装部屋

与隐藏人物的再次相会，这里的对话以及选项和事件，都会根据当时主人公的性格而决定，因此无法进行选项的详细介绍，只能告诉大家，本次的每一个选项都影响好感度的变化，但对性格变化没有任何作用。



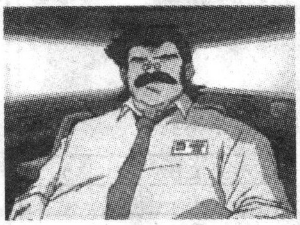


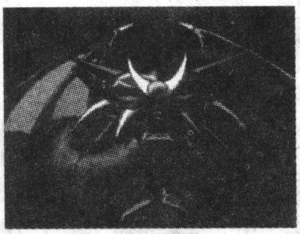
指令室

10. マジンに乘れと言われて	
・よっしゃ!まかせとけ!	↖
・そんな适当なことを!	↓

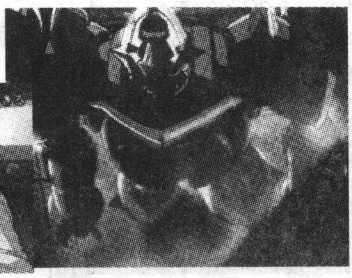
这时无论怎样选择都不能跳过的主干流程。

主人公在司令室中与国分寺博士相是，作为一个科学家，博士与主人公开始了交谈，但是没想到警报突然响起，来袭的敌人竟然是迷之侵略者，己方的部队立刻开始进入反击状态，曾经是战斗员的主人公也被要求进入出击部队中，于此主人公可以通过选项来拒绝这一要求，不过拒绝后带来的不良影响我想不用说大家也应该明白。





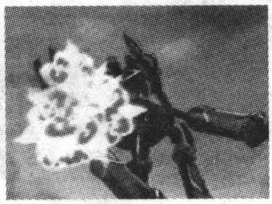
在搭乘国分寺博士的研究机体之前，有十分重要的几个选项出现，小心性格的变化。





战斗

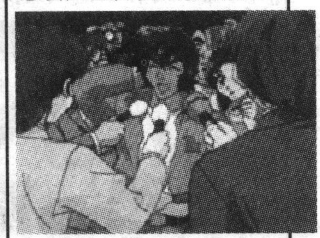
敌人的进攻，可以说是十分猛烈，作为己方的王牌部队自然要进行积极的反击，不过这里的选项有着很玄妙的变化：影响好感度。



11. 攻击するべきか?	
・先制攻击だ!	↗
・博士の指示を待つ	↙

摄影所

返回后，在摄影所中还有事件将要发生，这里的选项并不影响与隐藏人物的好感度，只对主人公的性格有作用，另外注意会产生分支的变化。



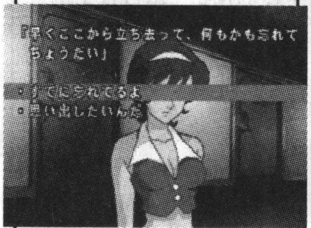


12. 取材に対して	
・取材に付き合う	↑
・取材を断る	←

13. 取材を受けなかつたとき	
・みんな无事か?	↓
・サファイア!	↙
・アクアマリン!	→

忠告

在摄影所的第二个事件发生以后才会出现，这是两个分支之一，与此会出现重要的选项，它影响着隐藏人物的心态变化。



▲对主人公的忠告虽然听起来有些刺耳。

14. ナナコの忠告に対して	
・すでに忘れてるよ	↑
・思い出したいんだ	←

醉酒

是与角色个人攻略无关的人物进行的事件，那么这里的选择就是对主人公性格变化的一个重要点，按照自己方向去发展。



▲在黑夜之间突然出现的醉汉，这时的选项要注意。

15. ドアを叩く音がする	
・はいはい…	→
・ドアは太鼓じゃねーぞー!	↗

今日的约定



在前面的事件发生以后才能有所发展，本事件的出现是在前面事件回答正确以后，否则本事件登场以后也不会有选项出现，对于上升隐藏人物的好感度很不利。

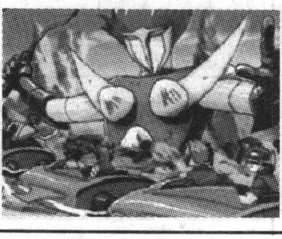


16. アキトたちが观光に诱う	
・うん、一绪に行く	↗
・远处しておく	↙

17. ナナコがやってきた	
・ナナコさんを诱う	→
・どうせダメだろうな	↙

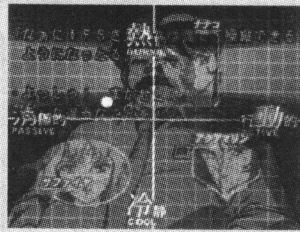
观光

对结局有影响的分支，玩家在这里并不能看到任何一个选项出现，因为他依靠当前主人公的性格以及和隐藏人物及其他角色的不同好感度而确定。因此在这里没有一个能够确定的形式，只提醒玩家，注意在画面上如果出现下图中的两幅场景，则代表前面的任务基本完成。





隐藏角色



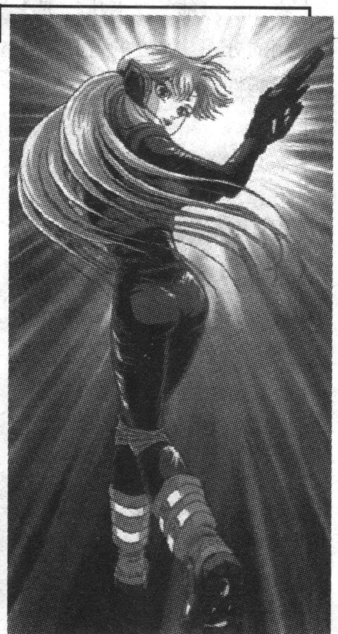
本剧本有三名隐藏角色同时出现，对任何一位的攻略可以说是并不困难，不过这里要提醒大家，三名角色之间是属于对立关系，所以当进行其中一名角色的攻略时，不要对其他任何两名隐藏角色有任何的举动。

衣装部屋

故事发展到这里，接近尾声的同时也开始出现极为重要的选择，这里表面上看很是容易，但是要达到这一分支，之前的工作的确很困难。







▲第一次看到穿上警察的服装，很是威武。

事件



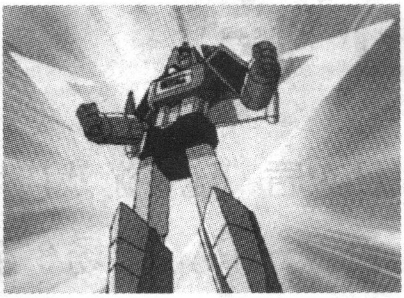
剧本发展到这里已经到达了结尾，对于隐藏人物的攻略到此之后就不存在有重大影响的选项出现，玩家可以说是只需要欣赏便可以看到隐藏剧本的 GOOD END。

事件



这是第二天的早晨，醒来的主人公去餐厅吃早点，但是又与レツ见面，本次没有出现上回的不愉快情节，但是对方的语气依然是那么的不客气，哎！没办法。

游戏中登场的全部卡片介绍



在游戏的途中是可以得到一些卡片的，这些卡片与游戏的攻略并没有太大的关系，当然如果有兴趣收集这些卡片的玩家也可以看一看下面的介绍。这次向大家说明的是需达成一定条件才能入手的19枚卡片的入手办法。

可随时得到的13枚卡片



游戏中玩家可以收集的卡片一共有32枚，其中有13枚是只要玩齐全部的五个剧本就可以直接得到，在此就不将它们作详细介绍了，下文中是另外19枚卡片的入手办法，大家可以去试试看吧!

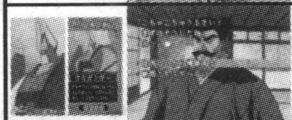
隐藏的19枚卡片入手

在下面的介绍中，NO. ×××是该卡片在游戏中的编号，后面是该卡片的日文名称，再之后是该卡片登场的剧本数，下面的正文是该卡片的入手办法。



No. 001　ゲキガンガー　3

在乐屋中发生情节之后，返回后街进行探索，与ヒカル相会，便会得到卡片。



No. 002　ウミガンガー　1

在ミスマル的家中，进行扫除工作时一定要否决，之后在做饭的事件发生时会得到。



No. 003　リクガンガー　5

在映画摄影所的事件出现时，会发生此卡片的入手分支，看前面的攻略便知道。



No. 007　ボンデージZ　1

屋台的情节必须发生，在最新型的机体可以使用的同时，会发生特别的事件。



No. 008　天空ケン　1

在ミスマル的家中，依然是拒绝工作：做饭，但是如果去参加扫除是可以得到卡片。



No. 009　大地アキラ　3

在选择"思いで"之后，会有事件的出现，这以后能否得到卡片就要看随机的机率了。



No. 011　国分寺ナナコ　4

在自宅休息的时候，会有角色前来为主人公做饭，这时如果性格相符会有事件发生。



No. 013　アクアマリン　5

与主人公的性格有很大关系，拒绝与アキト的外出，基本上就可以得到卡片。



No. 014　ハイペリオン皇帝　5

在剧本中选择"ひみつ"将会进入到特别的事件中，能否得到卡片这也要看随机的机率。



No. 020　グキガンビーム　2

剧本2中的个人攻略时，达成左图人物的GOOD END，之后便可以得到卡片。



No. 022　ゲキガンソード　1

プロローグ的护送发生后，去格纳库会发生特定的事件，之后便可得到卡片。



No. 023　ゲキガンガーV　1

プロローグ的护送发生后，与フクベ提督相见，并且拣得ID卡，之后进入ID卡专用房间。



No. 024　スピードガンガー　3

性格必须是热血的状态，在剧本1的终了后会发生特别的事件，剧本2开始时便可以得到卡片。



No. 025　パワーガンガー　2

剧本1在购物的事件中必须选择"おかしいなぁ"，之后可以得到卡片。



No. 026　ナナコとジュンペイ　4

在此剧本中，达成左侧个人攻略的GOOD END便会得到这一张卡片。



No. 027　Wゲキガンファイアー　1

在剧本1的选项中必须发生行方不明的事件，这样在找到他的同时就可以得到卡片。



No. 028　ゲキガンガー3 VS サシタリウム11　4

先进行"ふてくされて乐屋を飞び出す"的选择，再进行"おごるからと外へ连れ出す"的选择。



No. 031　マッサカ将军　1

在本剧本中，达成左侧人物的个人攻略及GOOD END，便可以在结尾处得到。



No. 032　サファイア　5

主人公性格有影响，拒绝アキト的约定，而直接去找ナナコ，便可以发生情节。

编后语

又一次的见面。在尝试了几次后,“电子游戏广场”这一形式已被广大读者所认可。回顾一下从“广场3”到“广场7”的历程,我们为自己坚持不懈的努力而感到欣慰,也更希望能听到大家对这本书的评价。为读者解决面前每一个难关,是我们的豪言,也是我们不变的誓言。

从九九年起,“电子游戏广场”系列将固定于每月10日上市,以使广大玩友在获得攻略时有一个时间的准则,这也是检阅我们自身速度的一个准则,我们敢说,“电子游戏广场”的攻略速度不仅在国内居于前列,即便是与日本电玩书籍,也未必不可一较短长!另外,从九九年起,“广场”的彩页将增加到四封十六彩,并且保持定价十元不变。不为其他,只为尽我们最大力量回报一直默默支持我们的读者,利益在所不计!同时,在原有基础上,这本书的内容仍要不断强化,我们敢说——

最快、最全、最详尽的攻略书籍,舍我其谁!

一九九九年的“电子游戏广场”在每个月的10日,都等待着分享您攻关成功的喜悦和接受您朋友般的鉴定与批评,我们祝愿您每一次的攻关都划上完满的句号。为此,我们一切辛劳在所不计!



久远的情感

机种：PS 类型：SLG 厂商：F·O·G 媒体：CD-ROM













ISBN 7-5312-0784-2
9 787531 207849 >
ISBN 7-5312-0784-2/G · 406
定价：10.00元